电子游戏软件

GAME SOFTWARE



2000

GAME风景线

12


一吃
就有好心情
《游戏批评》第4辑将于
12月5日出版，
第一特辑：边晓春、叶伟、贾珂采访录
但愿乌鸦不再叫：我看中国游戏业
第二特辑：太正风情记（下）——樱大战

国内独有的青少年流行文化丛书

都市流行酷

2000年 冬季版

19.80元

12月15日出版

教你如何做一个有个性的街头BOY

另类是不会过时的！比酷我说了算！

特辑

千禧·秋冬·最速猎



香水&美容品——男人篇

NIKE最新球鞋劲作超速REVIEW

BOY、MAN不能不看的单元！！



音乐先锋堂之 无限Music

千禧点将录

伴你回顾2000年歌坛风云

街头背包

5大必备款

强力热袭 Special Report

不可忽视的
背包势力
一次教你制霸

■ 千年爆弹

YES色！

新千年鞋款总检

艳！

漫漫寒冬长夜
有酷与你共渡

劲爆内容

ACTION!



- 最酷流行风
- 吉田背包疯狂来袭
- 真假“美丽堡”大辨认
- 华纳卡通玩具
- 酷目击现场——街头书包大搜密

等等



特企重案组

勇者斗恶龙 Dragon Quest

历代角色讲习班



“勇者斗恶龙Ⅶ”在睽违玩家五年后，终于在今年8月26日于PS上推出了。尽管遭到许多玩家的批评，但当年与“FF”系列势均力敌的它虽然失去了当年的如虹气势，可仍不失为一部RPG巨作。

为了更进一步了解“勇者斗恶龙”在角色上的细心刻画，这一次就带领大家来瞧瞧，游戏中所登场的主角以及可靠的伙伴们，看看他们到底有什么差异，也借此来探讨角色间的个性与特别的人际关系吧！

小小兵　大人物！？　FC~SFC　BOY TO MAN！

在FC上的“勇者斗恶龙”（以下简称DQ）系列发售的有“Ⅰ~Ⅳ”，除了“DQⅣ”以外，前三部作品都已移植到SFC上，而游戏的画面也因此一代比一代強。

在同样的游戏内容与世界观下，“DQⅠ”~“DQⅢ”于FC和SFC转变上，主角与伙伴的样子确有明显的不同。衣着方面还算类似，但身高、面容、整体等，FC转为SFC犹如小孩变大人一般。我们可以由图中清楚地看见两部作品之间的差异。

“DQⅠ”主人公

在一代中，主角的目的共有两个，其一就是要解救被抢走的公主并将其平安地送回王宫。另外，还必须将扰乱世界和平的龙王打倒。

到了SFC版的主角不只是外形要比以往更加帅气，很明显的可以看出，SFC的主角好象比FC的更要年长数岁呢！



趣味考察

· 在一代中，玩家必须一个人自立自強地展开冒险之旅，特别之处是进入战斗永远都是一打一。可见“DQⅠ”的敌人还算有骨气，不会欺负勇者而进行群殴式的打法。但是把勇者打得满地找牙再令可怜的勇者花一半的资金去看牙医……是从这一代开始沿袭的。

另外，救到公主后的主角如果不将公主直接带回皇宫，而抱着她往宿屋睡一觉，嘿嘿，隔天老板还会问主角昨晚睡得是否HAPPY！可见得主角跟公主是先上车后补票，也因此有了“DQⅡ”那三位小毛头的出现。

“DQⅡ”主人公

除了女性角色以外，另外两位男性主角头上都挂着大大的眼镜，看来他们不是从事飞行员的工作就是在二代的世界中风沙特别多，也许只是用来装饰，耍酷罢了吧？！

二代中的角色设定虽然精简，却也都安排得恰到好处。主角罗雷西亚王子是一位不会使用魔法的“怪异”勇者（历代勇者都会魔法，这一代例外），起初完全得靠药草来延续生命，真够凄惨！另一位萨玛鲁多利亚王子则专攻回复魔法，攻击力方面普通，基本上职业有点类似“僧侣战士”。姆普鲁古公主则是以“魔法师”的职业登场，可别看她使用攻击魔法好象很強悍的样子，其实内心世界可是相当脆弱，正是外強中干的典型例子（女孩子嘛？！）。



趣味考察

“DQⅡ”中的主角彼此会面的方式相当的无厘头！相信只要玩过的朋友一定记忆犹新（对不起我忘记了，所以在此无法详细地告诉大家）。除了这个以外，找寻姆普鲁古公主也是相当的搞笑。因为魔王军的魔力把公主化身成一只小狗，玩家必须去找寻“拉之镜”的下落，这才能让公主回复原状，并与之结为同伴（拉之镜也是从这一代开始代代相传的）。如果还没拿到拉之镜的话，跟小狗对话它还会努力地粘在主角的屁股后面，想要参与冒险，真是有趣！

“DQIII”主人公



到了第三弹之后，新增了可以任意选择同伴的“露伊达酒店”和任意进行转职的“达玛神殿”两地。除了主角可以做男、女两种小小的变化之外，其他伙伴都会因职业的不同而有不同的外表（但没有自己独特的个性与特色，全凭职业来分类）。

在本作主角就是“DQ”系列洛特传说中第一位必须完成神圣使命的勇者。衣着方面很显然地要比之前两部作品的主角都来的轻便，而洛特的系列装备，在这洛特传说里也更名并改变样貌了！

趣味考察

在SFC上增加了一项新系统（性格），因应不同的性格，主角所提升的能力数值也会有所差异。而游戏中有各式各样的改变性格之书，玩家可以借着这些东西来使主角改变个性。但可惜的是，改变成不同的个性，除了能力的提升有所不同以外，在谈吐、战斗等地方并没有特别的改变，也就是说主角是没什么固定个性的奇特分子！

另外，如果你是动漫名作《龙珠》的Fans的话，一定对左边那位持剑的勇者形象眼熟。对了，鸟山明的人设使本作与《龙珠》中的人物极其相似，这位就很象那位超强的悟吉塔了，只是没带耳环……

天空传说始动

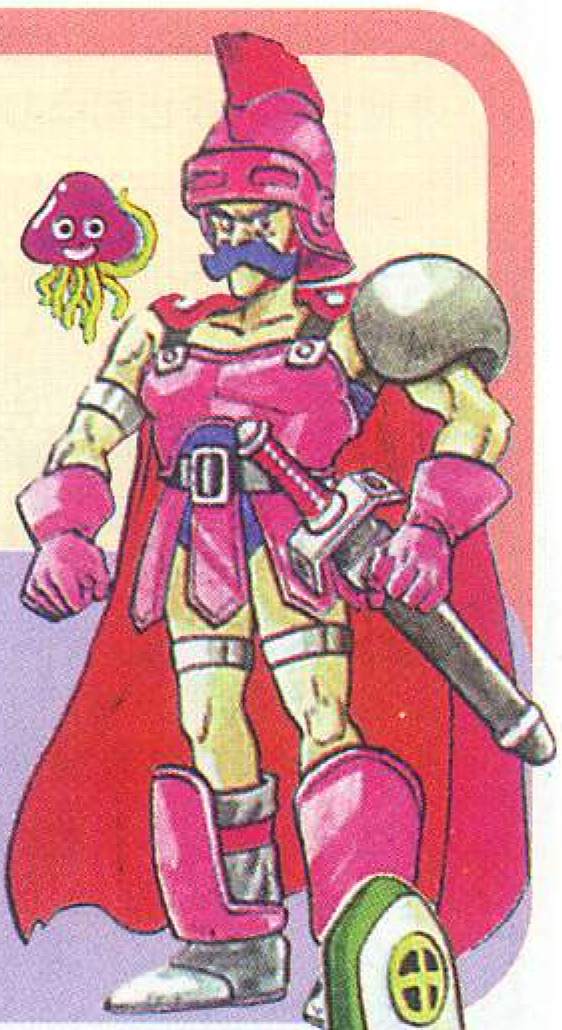
充满个人风格的“DQIV”人物登场

“DQIV”是“勇者斗恶龙”系列全新的开始。原本的洛特传说到了这一代则变成了“天空传说”，只有传说中的勇者才能使用天空装备的传统是从本作开始的。

游戏一共分为五个章节，玩起来就象是在看一篇篇动人的小小故事，相当感人。在舍弃“达玛神殿”的“DQIV”世界里，角色基本上也就无法进行转职，取而代之的是主人公与其伙伴们真的被赋予个性，并在“DQIV”中活灵活现的表现各角色自己可爱的一面哦！

“DQIV”战士莱安

第一章



为了解救被绑架的小孩而开始展开世界之旅的勇猛战士莱安，想必他那呆呆的可笑模样，应该令不少老玩家印象深刻。莱安不是笨，只不过欠缺思考，所以他也成了一位得靠药草活下去的苦命男子（药罐子？）。

趣味考察

战士莱安小时候相当強壮，几乎大部分的武器和防具都能活用自如，简直象个“DQ”版桃太郎。在第一章的旅途中，十分偶然地结识了一只荷伊米史莱姆，并一同展开了冒险之旅。这点就能看出，莱安还不算个莽夫，有怪物加入己方还能坦然接受，挺不赖的。再加上游戏里，莱安还让一对相爱的恋人解除彼此之间的误解，然后再度重逢，没想到莱安在感情的思维上还颇有一套，所以他的笨还不能简单地称为笨，只能说他呆。

“DQIV”商人特鲁内克

第三章



想必大部分的玩家对这位胖胖商人多少都有点眼熟吧！没错，商人特鲁内克最初就是在“DQIV”出现的，当时的特鲁内克就已经抱着要成为天下第一商人的志愿而到外地展开冒险。最后是自己跳脱了“DQ”的领域，以“特鲁内克大冒险”侵略玩家的心，并拓展了“不可思议迷宫”系列的疆域。

趣味考察

在特鲁内克一开始的村庄中，会遇到一位想要前往教堂做祷告的人，如果好心的推他到教堂之后，还能获得他所给予的金钱数枚。当然，起初的打工小游戏也是相当有趣，看着商人特鲁内克跟来到商店中的客人你来我往的杀价，看来特鲁内克一旦认真起来，就连客人是小孩子也不会放过，硬是要好好的赚它一笔，真是恐怖。

“DQIV”顽皮公主三人组

第二章



睽违已久的“DQII”三人团队在“DQIV”的第二章又再度复活，顽皮公主（武术家=罗雷西亚王子）加上爱说教的老头（魔法师=姆鲁古公主）和开心过头的帅哥（僧侣战士=萨玛鲁多利亚王子），这简直就是“DQII”的角色复刻版。

玛莉娜公主从小就爱好武术，所以学了一身的好功夫。一天，无意间见到一份传单，传单的主要内容是告知天下英豪在某日将会举办一场世纪武术大会。武痴公主当然不会放过这个机会，所以就偷偷的溜出城去参加这场赛事。

屡劝不听的顽皮公主，在好不容易逃出城堡时被布莱老师和细心的克利福特僧侣大哥逮到，但深知劝不动公主的他们决定继续任由公主的放纵，保护她前往目的地，参加武术大会。

趣味考察

虽然恣意妄为的公主是偷溜出城，但如果这时再回到王宫会发现，国王也答应宝贝女儿的要求，并不会继续加以阻挠，可见父王还是很开通的。或许是因为如此的娇生惯养，才会培育出这样调皮捣蛋的公主吧！

"DQⅣ"辣妹二人组

第四章



手上拿占星球，为村民解决烦恼的占星师妹妹米蕾亚，和手握花蝶扇于哥米斯镇受到村民喜爱的活泼舞娘姐姐玛妮亚两人，虽然长相有点雷同，个性却相差了十万八千里。

妹妹米蕾亚相当的稳重，并以回复系魔法为主；姐姐反而比较粗线条、贪玩（到后来还爱上了赌博），以火炎美拉系和闪光基拉系的攻击魔法为主。其一攻一防的魔法搭配，能力可是不在话下的哦！

趣味考察

在一开始的村内，因为姐姐玛妮亚的活跃，所以不少村民都很喜爱这对姐妹花，尤其是一些年轻男子更是对姐姐的舞姿欲罢不能，几乎是每晚必看，要不然是睡不着觉的。

第五章换成主人公后，主角最先遇到的伙伴就是这对姐妹，你会看到，妹妹很努力的靠占星筹钱，打算到更远的地方去寻找勇者守护自己。但姐姐却在地下一楼的赌场不停的游乐，把妹妹辛苦赚来的钱一点一点花光，导致她们也一直停留于此，无法出发来寻找勇者。也因为这样，当勇者来到这座城镇，才能顺利地彼此认识碰面（可见得　　姐姐还真是个好赌之徒呢！）。

"DQⅣ"主人公

第五章



到了第四弹，"DQ"系列的主角唯一的特征就是"DQⅠ"~"Ⅳ"主角所拿的剑都是同一把（图中可见）！在衣着上，四代比较特别的好象就是头上的那顶头盔，其它也就只是一些普通的布料，然后将自己的身体团团包住。

其实这一系列下来，本次的主角身世一开始就显得略为模糊，不像之前都可很明显地知道，主角就是继承洛特血统的勇者。所以在游戏的过程中，逐一地发现主角的身世和秘密也就成了本作的乐趣之一了！

SFC版的全新出击

最坎坷的主角登场！

"DQⅤ"主人公



要说"DQ"系列以来历经最多沧桑的主人公实非五代莫属了！在"DQ"首次将主人公先小孩化，并让玩家慢慢游戏从幼年开始直到成年中间的人间万变，母亲的下落不明、父亲的死亡、主角与好友被活捉当奴隶、结婚生子、妻子被抓走、与孩子分离数年再相遇，反应了现实的人生百态，也描绘出主角那苦到不能再苦的命运。

趣味考察

这一次的主角因为儿童和成年的不同，在个性和表现上也会有所不同。最令人逗趣的就是小时候和青梅竹马一同冒险的过程，看着他们那小孩子的谈吐，真的是颇为有趣。到了奴隶时代，老是会回想从前而心智成熟的主角，慢慢也就比较象个主人公的模样。"DQ"系列最迷人的故事小细节，可是没几款软件能够比得上的哦！



"DQⅤ"主角之父帕帕斯



在一开始就登场在游戏画面中进行着一段段的故事，他也身秉母职养育主角长大。起初带着年纪尚小的主角出海旅行，并带了一项寻找已久的宝物回到一座乡镇，父亲象是隐瞒了些什么似的，很多事情都不希望儿子知道，唯有仆人桑丘，一直是帕帕斯最好的倾吐心事的对象。

趣味考察

帕帕斯身为一个战士，理应无法使用任何魔法才对，但奇怪的是，帕帕斯不但拥有魔法值MP，更能施展荷伊米之回复法术。后来才知道这些技俩是跟自己的妻子学来的，在细心的学习和高明的教导之下，这才让一向对魔法很"头大"的战士帕帕斯学会了施放魔法。帕帕斯相当疼爱自己的孩子，而且可以说是过份关心。遭遇战斗，帕帕斯不但会一回合攻击两次，而且在每次的战斗过后都会施加荷伊米在主角身上，就算本身的伤不严重，甚至没受伤，老爸还是对自己的儿子进行治疗。而且最令人不解的是，不管帕帕斯使用多少次荷伊米，其MP值都不会有任何增减，这真是太奇妙了！

"DQⅤ"青梅竹马~比安卡



小时候老爱欺负主人公的比安卡（她比主角还要大两岁），也是"DQⅤ"的最佳女主角。当然她跟主角一样，也分了幼年期和青年期两大阶段来游戏。比安卡有着相当仁慈的心。一回在与主角一块在街上闲晃，后来见到一群小孩子在欺负一只小花豹，便兴起了拯救小花豹的念头，开始了一连串的故事……

“DQⅤ”天空的花嫁



“DQⅤ”的附标题“天空的花嫁”翻译过来就是“天空的新娘”。而图中的美人儿芙罗拉就是主角新娘的第一候补者。瞎扯！比安卡不是新娘，主角还可决定跟别人在一块？读者们别着急，这就容S·P慢慢道来。

趣味考察

萨拉波娜村有一位大财主，芙罗拉则是他唯一的女儿。说穿了这位财主不是别人，他乃是天空血统的继承人，过去的勇者曾把一头巨大的魔物封在一个壶内，他们家族历代的使命就是要保护世界和平并看守这个壶，等哪日魔物重见天日，必须靠一己之力将之打倒。后来在主角的帮助下，终于将复活的魔兽打败。身为勇者的女儿，芙罗拉的身体里自然也流着天空的血液，所以就算跟芙罗拉结婚生子，也不须担心孩子不会成为勇者哦！

另外一点，如果新娘选择了比安卡，那芙罗拉则会在不久后嫁给一位一直深爱着她的痴情男子。要是玩家娶了芙罗拉，那比安卡则会回老家去，陪伴自己的父亲共渡余生，爱着芙罗拉的痴情男子也会因此死心。而且因为其父亲为大财主的缘故，每过一段时间，就会有士兵送旅费和道具来慰劳主角，这点倒是挺特别的。

“DQⅤ”谜之少年与谜之少女



游戏进行到中盘，主角在拿到了天空之剑后，发现自己竟然无法使用自如。数年后，这一对小小少年二人组现身在主人公的眼前，不只是天空之剑，其它的天空系列装备在这金发少年的使用下，简直象是天空勇者……

趣味考察

其实这一对小朋友都是主角的孩子。金发的原因大概是比安卡的遗传（如果跟芙罗拉产子，为什么不会是蓝发呢？），而天空勇者的眼神倒还跟主角有几分神似。至于身为勇者父亲的主角，为何无法使用天空装备呢？其实拥有天空血统者并非主角，而是主角的另一半——“天空的花嫁”。但她还必须混合主角的血统才能创造出真正的勇者，原来主角的母亲是流着天空血脉的执法官，所以主角也就因此有着神圣的血统。这也是为什么主角能轻松收容魔物的原因——都是因为继承了母亲的血液。看来，当勇者不仅要刻苦的修行，与生俱来的身世也是必备的要素之一，否则什么所谓的神圣的血统不就全部“泡汤”了……

五年的时光

使主角再度小孩化！



“DQⅥ”角色群

主人公是一位住在山顶某座小村的少年，与妹妹相依为命，因为举行庆典的缘故而首次离开村庄，开始了他的第一次旅途（这点跟“DQⅦ”的主角有点类似，也是因为庆典而开始冒险）。武斗家哈桑在现实世界中只是一位平凡的木匠，因为向往成为武斗家，再加上他条件本就不错，所以在梦境世界里就成为不折不扣的一流武术家，后来也就朝这一方面不断努力锻炼自己的武艺。魔法师芭芭拉，不知为何被封印在“月镜之塔”，等待旅人的搭救。她的身世一直是个谜团，早就想知道自己到底是谁？其实她之所以会使用数种強力的攻击法术，全因她身上流着大魔女拜芭蕾拉的血液……僧侣查摩罗的个性有点带有“DQⅢ”游玩者的感觉，非常爱搞笑，也不太合群，不过后来承认主角的能力之后，便随伴同行给予主角协助。占星师米蕾尤，其装备、谈吐、职业都跟“DQⅣ”的占星师米蕾亚有几分相似，连名字都差不多，或许有些什么血缘关系也不一定。她是唯一知道幻之大地秘密并告诉主角的伙伴之一。剑士特瑞想必有不少玩家已经对他有点印象了，其实他的姐姐乃是稳重的占星师米蕾尤，姐弟俩曾跳出游戏在GB上以新作“勇者斗恶龙　怪兽篇·特瑞的神奇王国”登场，可见得特瑞的人气度还真的颇高哦！

“DQⅦ”角色群

在游戏中，一口气就安排了三位战士类型的角色，感觉好象不是很平均。而角色方面，除了主人公以外，另外也还有一位小孩带着一只狼作为宠物，感觉有点“DQⅤ”的味道（主人公竟带着一只杀人豹）。而女性角色，有一位头上包着头巾的女孩，造型倒也跟“DQⅡ”的公主有几分类似。

本作跟“DQⅥ”一样掺入了职业，不知他们在转职过后的外表是否也会有所更动，不管如何，“DQⅦ”已经出了有几个月的光景了，你们会从游戏中慢慢了解他们的个人资料。

“DQⅥ”的世界观非常繁琐，玩家是生活在现实与梦境的两个世界中，这也就是附标题“幻之大地”的真正含义。而不同的角色也会因为现实与梦境的不同，而反映出两种个性与身份。当然主角也会因为两个世界的缘故而分两个不同的身份。起初会令人玩得“很糊涂”，但只要能仔细回味个几遍，本作也是相当具有魅力的。（游戏的转职系统也对提升娱乐性方面功不可没）

“DQⅦ”，只要你玩过都会发现这一回的主角竟是一位渔夫的儿子，并且还是一位小孩！就身份、就年龄、就身高（？）来看，左看右看都看不太出来他是位主角（甚至是勇者）。但可以肯定的，他好象跟“DQⅤ”的主人公一样，拥有善良之心，所以可以跟魔物一块共处……

趣味考察

比安卡小时候的个性活象个霸道的野女孩，非常难以伺候。还记得那时与主角结伴一同前往冒险时，不慎被魔物抓走，主角后来好心把比安卡救了出来，反而还抱怨着说：“你怎么这么晚才来，真是气死人了。”唉，她就是这样，不过到了后来就变成一位既成熟又稳重的美少女哦！



PANDORA MAX SERIES VOL.6



ONI零 ～复活～

曾在GB和超级任天堂上面发售过的RPG名作“ONI（隐忍）”系列即将在PS上复活，而且还是廉价版的哦！

PS	
厂商：PANDORA BOX	类型：RPG
媒体：CD-ROM	发售日：2000年12下旬

经过7年的岁月后“ONI”系列再现江湖！

一直不断推出品质精良而价格低廉游戏软件的PANDORA BOX公司，在年底即将推出该公司以前发售过的RPG“ONI（隐忍）”系列最新作。这个系列是描写身为世俗忌讳的妖魔、却拥有人心的“隐忍”一族悲哀的故事。而这次最新作则是以新主角“司狼丸”等三位少年、少女的视点来描述隐忍被人类迫害的故事。

话说隐忍一族为了躲避人类的“妖魔狩猎”而逃到了远离人群的穷乡僻壤居住，并设下了结界保护自己。游戏故事则是从主角到山上的小庙游玩时不小心打破里面供奉之镜子的地方开始的。

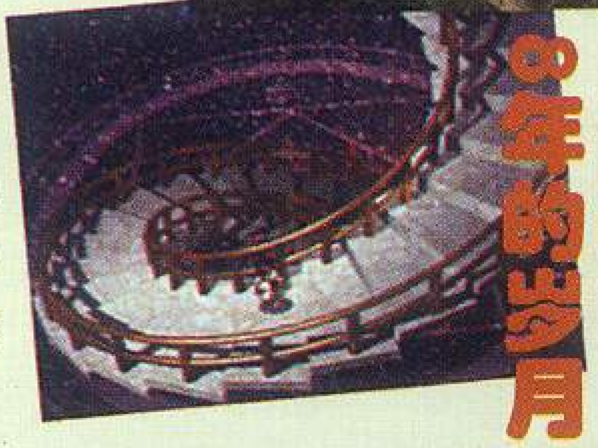
由于镜子被打破的关系使得封印破解，隐忍所居住的“寂静之里”也因此遭到人类无情的攻击。于是被夺走故乡与同伴的司狼丸为了报仇，逃离故乡开始了流浪之旅……



→寂静之里遭到人类无情的破坏，许多隐忍不是被捉就是被杀害……

↓游戏开头是主角幼年时的故事，接着就跳到8年后的世界……





转眼过了8年的岁月



→旅途中可以和同伴对话的系统。

登场人物介绍

司狼丸
しろうまる



6岁

小时和青梅竹马的外道丸与沙纪一起住在寂静之里的少年。对母亲的事几乎没有印象，如今在平城和父亲一起从事退魔师的工作维生。那把用符咒包起来的巨剑有什么秘密呢？

外道丸
げどうまる



9岁

司狼丸的儿时玩伴，双亲在他8岁前就因妖魔狩猎而死。现为天地丸养子，从事退魔师的工作。武器是类似十字弓的飞行道具，似乎暗恋着沙纪。

“神降”、“转身”等过去的系统也大幅提升！

身为隐忍的主角们平常是以人类的姿态和危害世人的妖魔作战。但是只要满足特定条件，他们就可以“转身”成另一个姿态“隐忍”，以强大的力量斩妖除魔。

此外，因为小时候打破镜子的关系，主角还可以通过“神降”借用全国诸神的力量来进行战斗。面对不断袭来的无数妖魔，他们所持有的降魔力量即将震撼你家的电视画面！



↑除了“转身”和“神降”以外，还可以使用他们自己修行学得的“法术”或“技”等攻击手段来降妖伏魔。

变身“隐忍”来战斗 转身

运用这个“转身”指令后变成隐忍，可以发挥出比人类时更强的攻击力，而且每个角色所会的“技”里面，也有必须转身成隐忍才能使用的。此外这些“技”经过实战中不断使用，有的还可以锻炼成更强的绝招哦！

和300位以上的神交涉 神降

旅途中造访的城镇和迷宫共有合计超过300位的神等着玩家去加以解放。通过和他们之间的交涉，可以学得新技巧或召唤攻击等力量哦！



←只要找出全国诸神就能让同伴的能力大幅提升！

魅力十足的“法术”和“技”！！

塑人熏灼



←先制造出火海将敌人吞噬后，再发出巨蛋状的火焰一口气烧个精光。

烛花鞭



←烛花鞭是先用火焰形成的鞭子捆住敌人，接着再使其产生爆炸的法术攻击。

焦热地狱



→在敌人脚底下画上火焰魔法阵，使其喷出两道火焰来将敌人燃烧殆尽的法术。

深山岚



↑这个利用从空中落下无数巨岩来攻击敌人的技巧，可以对选择范围内的敌人给予惊人的重创。

冰雨之式



←冰雨之式是等级低的水属性法术，可以朝向敌人单体发射出无数的冰刀加以攻击。

流水斩舞



→以行云流水般的剑术曲线状砍向敌人的剑技。

烈光缭乱



←发射出光箭袭向敌人的技巧。

沙紀 さき



8岁

还是婴儿时就被外道丸的父亲拾来并抚养，和外道丸就象兄妹般长大的少女，后来也成为天地丸的养女，进行退魔师的修行。武器是巨大的镰刀。

安倍晴明 あべのせいめい



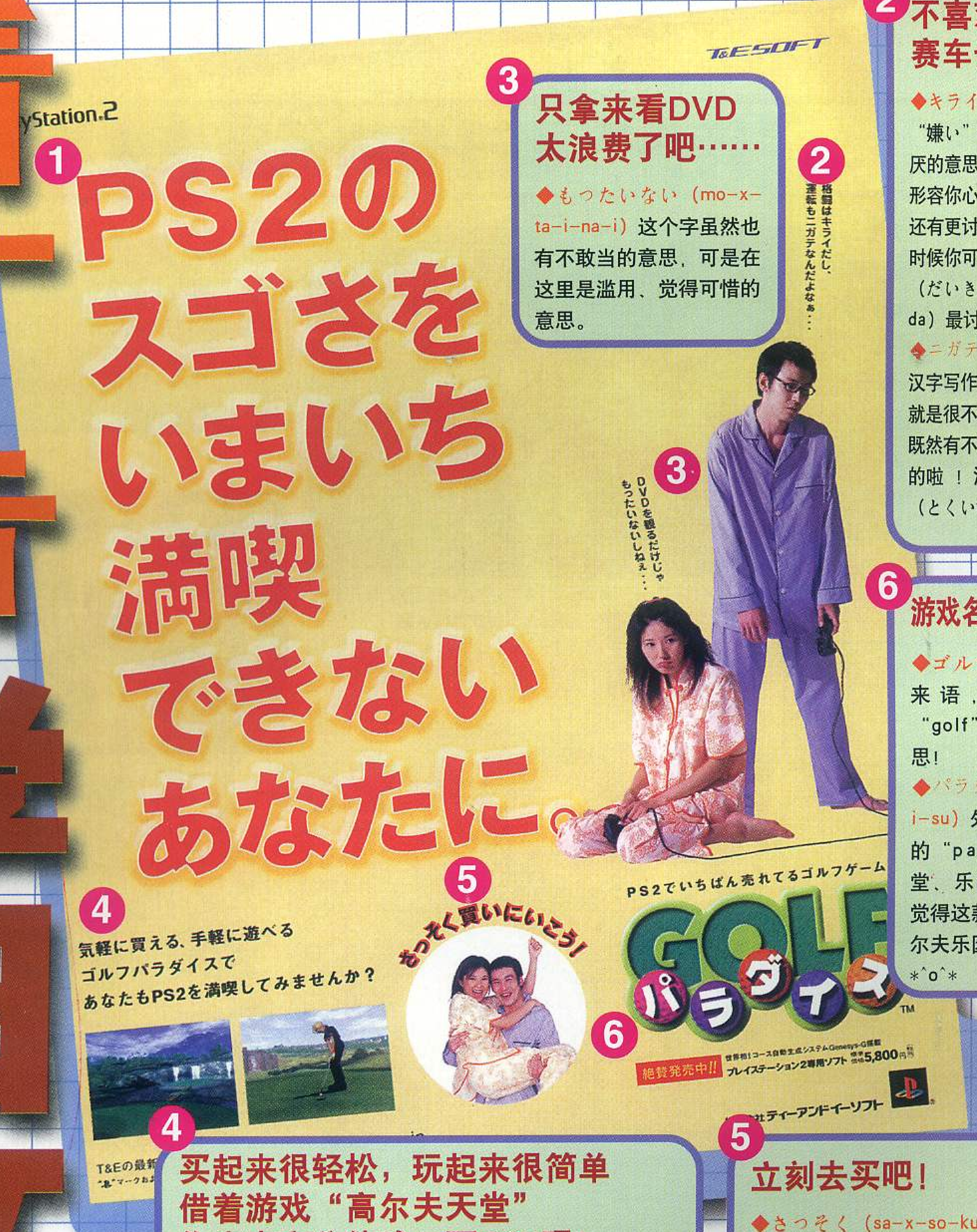
被称为狐狸之子，后来成为著名大咒术师，能够和动物交谈的11岁少年。司狼丸将在退魔行当中和他出现命运般的邂逅……

天地丸 てんちまる



能干的退魔师，曾在寂静之里和隐忍共同生活的人类。妖魔狩猎后扮演3人父亲的角色。

看广告学日文



① 给到现在还不能充分体会到PS2优越的你

◆スゴさ（su-go-sa）这里的スゴさ其实是从すごい（su-go-i）变来的。すごい是形容词，有很多意思：象是可怕、吓人或是厉害，还有非常了不起的意思。而すごい去掉“い”加上“さ”就是这个字的名词。

◆满喫　まんきつ（ma-n-ki-tu）这个字的意思就是饱尝，在这里S・P根据整句话翻译为充分体会。

◆できる（de-ki-ru）这个字的意思有很多，也常常可以看到，在这里的意思是能、会，而できない是否定型，所以当然就是不能、不会啦！

◆いまいち（i-ma-i-chi）“いま”汉字写作“今”，就是现在的意思，而“いち”不是第一的意思哦！这里的“いち”当副词有最接近的意思，所以整句说来就是“到现在”。

② 不喜欢格斗，赛车也不拿手啊

◆キライ（ki-ra-i）汉字写作“嫌い”也就是“きらい”讨厌的意思。如果讨厌还不足以形容你心中讨厌的程度，当然还有更讨厌的说法！所以这个时候你可以说“大嫌いだ！”（だいきらいだda-i-ki-ra-i-da）最讨厌了！

◆ニガテ（ni-ga-te）にがて汉字写作“苦手”，顾名思义就是很不拿手的意思啦！而且既然有不擅长，当然也有擅长的啦！汉字写成“得意”。（とくいto-ku-i）

③ 只拿来看DVD太浪费了吧……

◆もったいない（mo-x-ta-i-na-i）这个字虽然也有不敢当的意思，可是在这里是滥用、觉得可惜的意思。

④ 买起来很轻松，玩起来很简单 借着游戏“高尔夫天堂”你也来充分体验一下PS2吧！

◆氣輕い　きがるい（ki-ga-ru-i）形容动词，轻松、爽快的意思。形容动词后面有动词的时候要加上“に”再接动词，别忘了哦！

◆手輕い　てがるい（ti-ga-ru-i）形容动词，简便、简单的意思。

⑤ 立刻去买吧！

◆さっそく（sa-x-so-ku）副词，汉字写作“早速”，是立刻、马上的意思。

◆買いに行く（かいにいくka-i-ni-i-ku）这是一个句型，“~に行く”以什么为目的去做什么……所以这里总而言之就是叫你快去买哦！

⑥ 游戏名：高尔夫天堂

◆ゴルフ（go-ru-fu）外来语，就是英文的“golf”，高尔夫球的意思！

◆パラダイス（pa-ra-da-i-su）外来语，就是英文的“paradise”，有天堂、乐园的意思。S・P觉得这款游戏还是叫“高尔夫乐园”比较好听……*^o^*

《电软》S・P留言板

哇！S・P好久没遇到这样满满一页有好多都可以教的广告了！真有成就感……大家都学会了以后，相信也会有很大的成就感吧！？虽然曾经学的是日文专业，但毕竟实践还是很少，所以许多地方还很不成熟，希望广大朋友发现有错误之处时海涵。

另外许多朋友反映彩页版面很浪费的问题，本人也十分抱歉，单凭一人之力确难令大家都满意，但我会努力的。



电子游戏软件

2000·12期(总第77期)目录



本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E－MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E－MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼…………………… 3
美年达中国电玩榜 ………………… 10

特稿

PS2诞生大特辑
——PS2业界大事记 ………21

每夜一游

洛克人 X5(PS) …………………… 12
古惑狼明星狂欢节(PS) ……………… 13
美精灵的疯狂迷宫(PS) ……………… 14
勇者斗恶龙(GB) …………………… 15
燃烧吧！ 正义学园(DC) …………… 16
超时空要塞—M3 战记(DC) ………… 17
VR 网球(DC) ……………………… 18
生化危机3(DC)＋生化危机4(PS2) ……… 19
GT 赛车3(PS2)＋炸弹人乐园(PS) ……… 20

攻略人行道

勇者斗恶龙7(PS) ……………… 29

游戏研究所

游戏王(GB) ………………… 48
DDR ………………………… 51
大航海时代4(PS) ……………… 52
合金弹头(ARC) ……………… 53

科普园地

奏响天堂之音 ………………………… 41
手柄之我见…………………………… 42
NAOMI2的开发及其战略………………… 43

街机仔

一舞惊人乱改 ……………………… 47

秘技天地

秘技偏方 ……………………………… 55

目录

格斗天书

97 补充 …… 44
连无止境 …… 45
浮空及 99 无限连补充 …… 46

游戏点评

GAME BAR …… 76

电玩八卦

电玩八卦 …… 79

闯关族的家

闯关族的家 …… 68
龙哥热线 …… 71
大墙画廊 …… 74

彩版目录

封面：春丽
插 2—5：《勇者斗恶龙》历代角色讲习班
插 6、7：《ONI 零～复活～》(PS)
插 8：看广告学日文之《高尔夫天堂》(PS2)
插 9：乱舞势力之"千禧龙の女选秀"
插 10－13：世纪报导之 Psone
插 14、15：《WWF 狂热摔角 2000》(N64)
插 16：乱舞势力特别版之街头档案 002
插 17：大墙画廊 彩版 VOL.46
插 18－23：《樱大战 3》(DC)
插 24：《剑豪》(PS2)
插 25：《诱爆烟火》(PS2)
插 26、27：『FF 未知的世界』之八
插 28、29：《樱大战 2》(DC)
插 30、31：《再生侠》(闪灵悍将)(DC)

备忘录

●《游戏批评》第 4 辑 12 月 5 日出版。销量持续上涨，实属意料之外。本辑主打文章终于涉足国内游戏业，中国游戏业现状，游戏制作人的酸甜苦辣，中国游戏业的定位、前途和走向，一股脑端给你。业界大腕切身感受，玩家关注。

●新游戏攻略刊物《菜鸟通》以详实、快速、实用的游戏攻略奉献给玩家，每月一本，16 开，112 面，超低价 5.50 元入市，体贴所有玩家，价低品质不减，请支持电玩新力军《菜鸟通》。

●本年度最后一本《都市流行》冬季版将于 12 月 10 日发行。除介绍青少年流行服饰外，增添了许多有趣味的内容。《都市流行》以独特品味和定位引领潮流。

招聘编辑

为出版新的游戏攻略杂志，特招聘编辑两名。性别不限，熟悉游戏，敬业，最好略通日文。

加入《电软》，实现心中理想！

《游戏批评》第 4 辑内容简介

第一特辑：但愿乌鸦不再叫——我看中国游戏业

中国游戏业的过去、现在和未来，挑战和机遇，优势和差距，成就和教训，资金与管理，技术与人才，行销与服务，请看前导公司前总经理边晓春，著名撰稿人贾珂，游戏制作人叶伟眼中的中国游戏业。

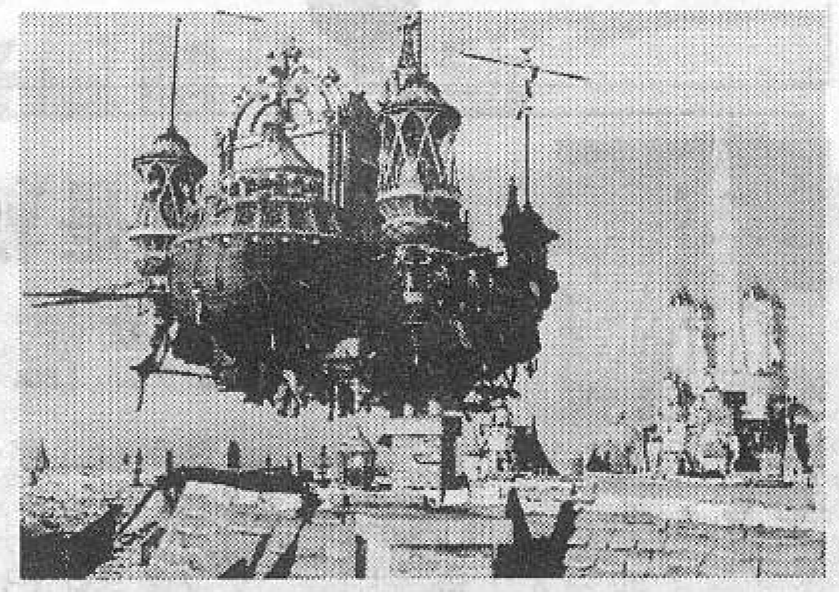
第二特辑：太正风情记(下)——《樱大战》档案解码

拓荒牛：梦开始的地方——《红花会秘令》回顾
　　前导游戏拓荒路(之四)
厂商介绍：SCE(索尼娱乐)游戏世界
经典游戏：把吸血的噩梦结束——恶魔城(续)
三栖人：动漫名人堂——藤子·F·不二雄
游戏评论：13 部游戏大作批评
恶趣味：黑白神情
报刊文摘：电子游戏能成为竞技体育吗？
　　风云突变的日本电玩界
　　X86 的过去与未来
网络文摘：TV GAME 与 PC GAME，别争了！
　　游戏机是最理想的游戏平台
游戏小说：北欧战神传(之四)



特报 SCOOP

白金大作“最终幻想”登陆 XBOX 史克威尔加盟 XBOX 若明若暗



本刊讯 10月21日，在日本经济新闻网站上爆出了一则惊人的消息——FF将不在是PS2和彩色WS的独家宠儿，著名软件商史克威尔正式加盟XBOX！虽然此前早有史氏钟情XBOX的传言，但是史克威尔携白金大作FF加入XBOX阵营的消息还是引起业界一片哗然。

据“日经新闻”报道，史克威尔早在今年夏天就收到了微软配送的主机开发工具，在对主机性能和开发工具进行评估后，XBOX版“最终幻想”的开发工作也随即启动。众所周知，史克威尔已经公开了两款FF的新作，分别是FF10和完全的在线游戏FF11。FF10于明春在PS2上推出的计划维持不变，而网络游戏FF11则有XBOX版本推出。这样FF11就将有PS2、PC和XBOX三种版本推出，通过“Play Online”的网络服务，XBOX版的玩家也可以和PS2版以及PC版的玩家对话，共同完成游戏。

面对这样的惊人消息，当事人双方都表现得比较低调。日本微软XBOX事业部科技小组经理吉冈直人表示：“目前还不能认定史克威尔已加盟XBOX，不过得到像‘最终幻想’这样的杀手级游戏，确实是微软现阶段的最大目标。”史克威尔宣传部则表示，“有关XBOX的加入事宜，目前还没有任何正式消息。至于FF是否将推出XBOX版，我们也无可奉告。”SQUARE欧洲分公司与总部态度一致，不置可否。

虽然双方都对加盟事宜遮遮掩掩，但是相信史克威尔宣布加盟XBOX只是时间问题，毕竟单一机种难以维持高额利润，而任天堂的游戏理念又与史克威尔大相径庭。不过想要得到微软和史克威尔的正式消息，大家还要耐心等待。

事件 EVENT

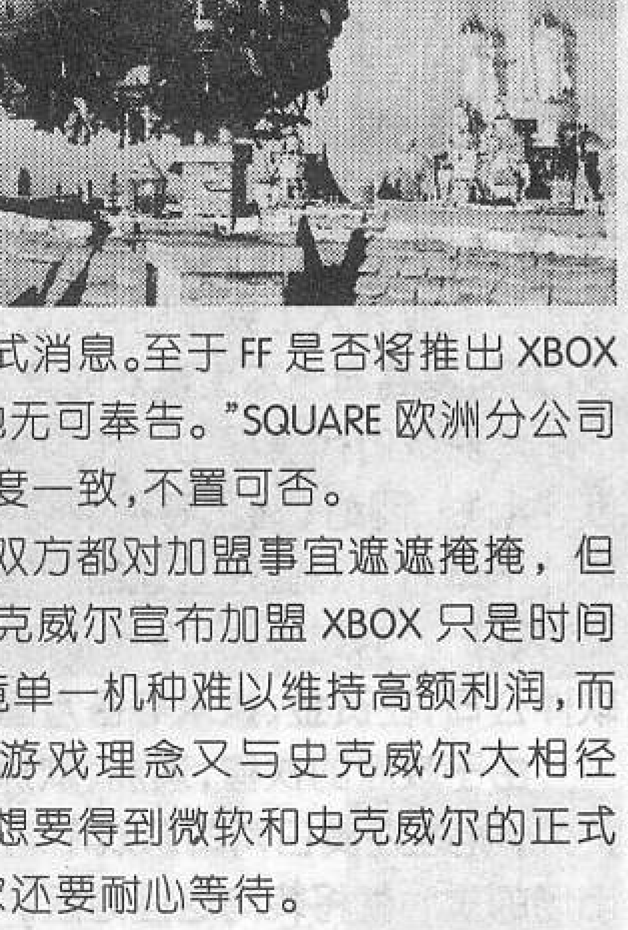
3D 技术飞跃发展 游戏机受益非浅

本刊讯 日前，Enroute Imaging公司宣布研发一种全新的3D影像技术“First Person Immersive Video System”。利用这种新技术，游戏就能像科幻电影那样360度的展现逼真的3D影像，令游戏在三维表现领域取得突破性的进展。Enroute Imaging称，这项新技术将很快地应用到PC、PS2与其它次世代主机上，预计明年就将会有运用这项技术的游戏推出。

这套新技术的原理与电影的多镜头取景类似，是以多架摄影的取景方式捕捉一个3D物体的360度全视角，并允许玩家依照自己的喜好任意改变角度，甚至影像缩放。除了游戏外，该技术也会运用到一般的电影制作中。目前已经有一些MTV和电影(如“黑客帝国”)使用了这类技术。

事件 EVENT

KONAMI 成立游戏基金会 玩家出资开发“心跳纪念品”



本刊讯 日前，KONAMI宣布将与日本“小口证券”合作，针对游戏制作与销售成立了一个名为“Game Fund”的游戏基金会，以此来解决游戏开发费大幅攀升的问题。

KONAMI计划在11月9日开始资金募集工作，第一步为“游戏基金～心跳纪念品”。在此项活动中筹募到的资金将用来研发预计在2001年推出的“心跳纪念品3”，而每个购买游戏基金债券的投资人都等于具备了“股东”的身份，可以在游戏发售后分享实际收益。

将游戏制作股票化、债券化，这在日本游戏界还是一个创举，相信会在一定程度上解决开发费用上涨所带来的融资问题。

特报 SCOOP

PS2北美再创销售记录 软件开发后劲令人堪忧

本刊讯 10月26日，万众瞩目的PlayStation 2终于在北美在发售了！尽管发售当日只有50万台PS2投入市场，但是依旧引发了销售狂潮。早在发售前夜，各零售店的门口就已经排起了长队。众玩家相互谈论，玩Game Boy Color渡过寒夜。开门之后，大家有秩序而入，依次领到充满诱惑的神秘蓝盒子。不过，并不是所有人都可以如愿拥有基本套装，到最后记忆卡这种紧俏附件就无法买到了。总之，得到蓝盒子的玩家兴高采烈，得不到的玩家沮丧万分，相互诉苦。



显然，区区50万台的供货量对于庞大的北美市场而言实在是太微不足道了。绝大多数PS2在几周以前就被北美玩家预定一空（据称预约量达百万套），因此即便玩家预定了主机也不一定能在26日如愿拿到主机。网络销售更是成了一纸空文，零售价299美元的PS2主机，在网络上竟然被喊到了1000美元！

尽管如此，PS2还是在发售当日创造了2亿5000万美元的营业额，一举打破了99年北美DC所创下的单日营业额9800万美元的纪录，成为了北美最为畅销的娱乐产品。不过，这样的成绩显然不能令SCE满意。为了推出PS2，SONY已经投入了11.6亿美元，仅为收回开发成本，SONY就必须在明年三月底前卖出超过1000万台PS2。虽然PS2在日本的销售数量已经超过300万台，其中一百万台还是在三月份刚上市的第一周卖出的，但是出货紧张、大作不足的情况还是令业界对SONY产生疑问——PS2能否达到预期的销售目标。

事实摆在面前，PS2已经成为了SONY今年所下的最大的一个赌注……

（部分资料由驻美作者叶丁提供，特此致谢）

杂谈 TALKING

"电子游戏是朝阳产业" 澳洲政府培植游戏市场

本刊讯 11月1日～3日，在澳洲的墨尔本市举办了一场名为"Australian Game Developers Conference"的游戏开发者会议，许多知名的业界人士到场出席。这次大会的目的就是拓展澳洲的游戏市场，提高澳洲本土游戏的竞争力。

澳洲政府代表提出："作为高科技的朝阳产业，游戏业已经触及了电影、网络、通讯等各个领域，未来的发展速度将越来越快，估计十年后游戏业在全球的产值就会突破千亿美元！为了增强澳洲游戏产业的竞争力，澳洲政府将以国家的力量培植本土的游戏软件公司，在资金、技术等各方面给与大力支持。"

由于政府的扶植，澳洲、欧洲、韩国等地的游戏市场正在迅速扩大，相信在美日两国游戏市场达到饱和的时候，硬件厂商争夺市场的重心就将转向这些地区。

事件 EVENT

《恐龙危机》选秀大赛 入围决赛名单公布

近期中国最热门的游戏话题、女性话题《恐龙危机》选秀大赛已经进入了最后的决赛阶段。

该次大赛共有20位选手进入了决赛，其中前12位参加了最终的组委会面试活动。组委会将在网上公布这12位选手的扮像照，以供网友进行在线投票。而另外8位选手由于种种原因未能参加最终的面试活动，所以她们只能获得入围奖，而不参加在线的投票活动。

在线投票结束后，组委会将根据这12位选手的面试成绩和在线得票数评选出各奖项。

另外，由于该次活动参加的选手特别多，其中不乏一些作假者，致使组委会在进行筛选工作时花费了大量的时间，从而导致入围名单公布时间的推迟。在此该组委会为给各位参赛选手带来的不便表示歉意。

事件 EVENT

颓唐之势难以逆转 世嘉连续四年赤字

本刊讯 尽管各种促销DC的措施不断出台，波奇狗也达到了天文数字的销量，但是依旧无法扭转SEGA公司整体的颓势。据SEGA财务部门预测，该公司在本财年中将继续出现赤字，金额约为2亿美元。看来大川功对于SEGA今年扭亏为盈的预测确实太过乐观了。

根据10月27日公布的财务报表显示，估计SEGA在今年中间期的营业额为1100亿日元，全年营业额为3200亿日元。DC也将在日本完成100万台的销量，全球销量突破600万台。但是由于DC价格下调，使SEGA的收益减少了200亿日元，致使财务状况受到严重影响。除了主机降价外，PS2发售、日元升值、半导体价格居高不下，以及股价大跌等原因也令SEGA的财务状况难有起色。

目前，SEGA积极发展网络事业，涉足计算机、音响、移动电话等众多领域，希望多元化的发展能为自己带来新的商机。但是业内人士普遍认为SEGA的未来并不乐观，明年GAMECUBE和XBOX都将发售，而PS2也将在大作的带动下继续畅销，那时DC的处境才真的不妙。恐怕蜕变成软件厂商已是SEGA的唯一出路。

事件 EVENT

Breeza Soft决心延续KOF 招募工作已经展开

本刊讯 自从SNK被日本柏青哥公司Aruze公司并购，甚至解雇了大批游戏开发人员后，SNK最有名的格斗游戏"The King of Fighter"系列几乎面临夭折的命运。当大部分玩家都认为"KOF 2000"是该系列终结作品时，突然出现一道曙光。



日本一家名为Breeza Soft的新兴游戏公司日前在官方网站公开表示将继续开发"KOF"新作，并正在募集愿意加入游戏开发的有志之士投入该游戏开发。虽然目前仍没有任何具体的消息公布，但对"KOF"忠实玩家而言犹如一针强心剂。

软件 SOFTWARE

PS2神秘大作呼之欲出 视觉效果挑战CG电影

本刊讯 日前，NAMCO宣称该会社将与法国著名计算机动画公司Chaman Productions合作，为PS2开发一款神秘大作“Axis”。“Axis”本来是NAMCO正在制作中的一部全CG电影，该影片制作已耗时三年，尚未公映。选择这个时候同步开发游戏版本，想必NAMCO试图成就一款跨越影视和游戏的双料佳作。

另据Chaman Productions公司总裁Denis Friedman透露，“Axis”是一款动作冒险游戏，预计在2002年推出。它将彻底发挥PS2的强大机能，画面表现将与CG电影相媲美。NAMCO还将投资800万美元制作“Axis”的过场动画，可以预见该游戏将有超级的视觉表现。此外两家公司还有另一款合作游戏也在企划中，目前仅知这是一款网络游戏。

软件 SOFTWARE

SONY调整财务报表 中期出现巨额赤字

本刊讯 据SONY专务森本昌义在10月26日发表的财务报表显示，SONY在本财年中期出现了684亿日元(6.84亿美元)的赤字，与去年同期的获利649亿日元的业绩相去甚远。SONY官方发言人表示，造成损失的主要原因是游戏部门和美国哥伦比亚影业的亏损，以及财务计算方式的变更。但是家电娱乐业仍会持续发展，SONY将更加审慎的经营PS2，持续投资数字化家电事业，争取更大的成功。

在今年第二季中，PS2硬件出货总数为98万台，累积出货352万台；软件出货340万套，累积出货800万套。而PS one主机出货237万台，PS主机累积出货7592万台，游戏出货4000万套，累积出货量已达6亿9000万套。

网络 NETWORK

剑侠情缘e线牵 著名武侠RPG“仙剑奇侠传”网络版制作启动

本刊讯 1995年大宇资讯出品的“仙剑奇侠传”曾经风靡全球华人游戏市场。时至今日，正当“仙剑”逐渐为玩家淡忘之际，大宇资讯于10月31日正式向外界宣布——制作网络版“仙剑奇侠传”！

在网络版“仙剑”中，制作人员为玩家游戏营造出了一个充满浪漫、凄美的武侠世界。当然，游戏并非只有激烈的搏杀，玩家在游戏中可与爱慕的对象一同突破万难、共结连理。初作“仙剑”中“仙人抚我顶，结发受长生”的柔情一刻，玩家可以亲身去体会了。除此之外，玩家们亦能够加入已知的门派学习武功绝学，凝聚志同道合之士，共同组成一个属于自己的门派组织，推行组织的理念与抱负，无论对外展开攻掠抑或抵御外敌，都可与共同理想的伙伴们一起努力实现。大宇信息研发部蔡明宏经理提出，网络版“仙剑”中将包含许多创新的网络游戏功能，其技术与游戏创意将完全凌驾于现今所有的网络游戏。

目前，网络版“仙剑奇侠传”的开发工作正在紧锣密鼓的进行中。大宇预计在2001年夏将此套划时代的网络游戏呈现在国人面前。



↑网络版“仙剑”的制作发布会现场。

特报 SCOOP

育碧软件新千年登场 《生化危机3》即将火爆上市

作为全球知名的10大出版商之一，中国游戏软件销售的领导者，育碧软件(Ubi Soft)将在新世纪到来之际全力推出数部巨作。

令玩家们期待已久的经典冒险动作游戏《生化危机3》简体中文版以于近日全面制作完成，育碧软件将在2001年1月1日在全国范围内发售该款游戏。为了保证该游戏的质量，育碧软件曾数次与日本Capcom协商，将程序进行了最大的优化，期待给玩家以全新的感受。该次的《生化危机3》简体中文PC版，在程序上完全按照PC的机能量身定做，充分发挥了PC平台的优势，使得游戏在声光效果上更出众。游戏完全支持800X600分辨率，所有背景贴图全部重新制作，更加细腻真实。

《生化危机3》简体中文版将会发售两个版本，分别为白金典藏版和标准版。无论玩家选购哪种版本，都将会发现这是款物超所值的经典大作。

同时，育碧软件再次敬告各位玩家，在此之前任何市面上流通的《生化危机3》均为伪正版，请玩家密切注意，切实地保护自身利益。育碧软件在此保证，将会和伪正版，盗版斗争到底，并且提供最优质的游戏给广大玩家。

有关育碧软件《生化危机3》的更详细资料和其他产品的咨询，请密切关注育碧软件近期的官方新闻。

事件 EVENT

PS2缺货事态再度蔓延 SONY缩减欧洲首发量

本刊讯 SCE日前证实，预计在11月底于欧洲上市的PS2，出货量难以达到20万台的预计数额，首发量下降为16万5千台。SCE表示他们已经收回预购定单，而部分订户可能要等到2001年才能得到PS2主机。这是SONY继北美主机告罄之后的又一货源紧缺的情况。在抽调日本本土主机解决北美燃眉之急后，估计SONY已无法再采取有效措施填补欧洲的空缺。不过SONY稍感欣慰的是：虽然无法在欧洲达到预期的出货量，但玩家依旧对于PS2抱有热情，众多商家也一致认为PS2会带来另一波游戏销售的热潮。

软件化，世嘉的唯一选择？

文/特约撰稿人 王骏生

世嘉又亏了。

对于全世界千万的世嘉迷来说，这绝不是一个好消息。虽然，今年的赤字要比去年减少了差不多100亿日元，但是SEGA的股价，仍然水银泻地一般止不住地下滑。从当年的撑破东京证交所最高显示范围，到今天不足800日元的单价，世嘉股票的沧海桑田，似乎让人们看到了更多。

连续4年亏损，同时还要面对咄咄逼人的挑战和激烈的市场竞争，世嘉自己所承受的压力和痛苦，也绝对不是旁人可以理解的。

出路似乎只有一条，而这条路也早已被玩家和业界所指出。世嘉似乎真的别无选择。

那么，这所有的一切困难，是不是当世嘉迈出专业软件公司这第一步的时候，就都可以轻而易举地解决？

* * * * * * * * * *

要回答这个问题，我们还得回过头来看看世嘉为什么会亏。

世嘉近年来的颓势，其根源在于土星战略的失败。而土星之所以会从高峰跌落，缺少软件和软件商的支持是一个主要的原因。

显而易见的，世嘉对自己主机的支持相当用心。但反过来也就是说，单单依靠自己的软件，世嘉的主机并没有足够的魅力来吸引足够的玩家——尤其是家用游戏的玩家。

那么，我们就有理由来问：世嘉的游戏，是不是真的是那么出色？世嘉如果转换成一个单纯的软件开发商，是不是能够获得史克威尔或者科乐美这样的成功？

答案绝对不是肯定的。

* * * * * * * * * *

看看世嘉目前在所有自己平台上开发的所有游戏，80%以上都被打着深深的世嘉独有的烙印。这种独特的风格吸引了一定的玩家，同时也拘束了世嘉自己的脚步。世嘉的软件研发队伍的局限性太大，除了赛车和3d格斗这种街机风格极强的东西以外，我们从来没有能够看到过他们开发出象SILENT HILL、象BIO HAZARD、象METAL GEAR、象FINAL FANTASY这样具有真正文化内涵、真正适合现代家用游戏玩家的游戏。而且，就算在自己的强项方面，它也正在面临越来越大的挑战。如今的玩家，可以不知道DAYTONA，可以不知道VIRTUA FIGHTER，但是他们一定知道GRAN TOURISMO，知道RIDGE RACER，知道TEKKEN，知道DEAD OR ALIVE……

世嘉的游戏，似乎一直都在追求一种很本质的东西，却忽视了现代人的追求和乐趣。很难想象，这样做出来的游戏，即使放在销量高达7千万的PS上，又能比原来卖多几个呢？

世嘉的游戏确实好玩，但是长久以来，世嘉的游戏却过于依附于自己的主机，远没有达到成为左右业界发展的力量。其实冷静地想想，世嘉的游戏除了在数量上比其他公司出的要多得多之外，在反响和实际销量方面都很不理想。而这种情况，将会随着世嘉公司的分社化之后而变得更加明显。没有了世嘉这块金字招牌，那些分散出来的公司无论在宣传还是市场营销方面都会遇到很大的困难。他们的对手将是科乐美、史克威尔这样的大鳄，而自己却极度缺乏独立作战的能力。其前景不容乐观。而对于软件开发方面，以前不惜血本张大嘴的日子也一去不复返了（而从“莎木”中得来的教训就是，就算舍得花钱，也未必能出好游戏）。

* * * * * * * * * *

世嘉的软件化和分社制，对于大川功来说，实际上只是一种简单的推卸责任的做法。就好像家里穷没有饭吃，就逼着孩子自己出去找食一样。除了贴钱保住世嘉这个牌子之外，大川功对于如何调理世嘉已经日益沉重的病体完全没有办法——事实上，世嘉在近年里换了3个老板，情形依旧是每况愈下。

一个大型企业，除了自己品牌的知名度以外，其美誉度也是相当重要的。现代人的消费已经不单单是“够用”这个理念了，尤其在娱乐行业中，“美誉”的作用远比知名度重要。索尼的成功就是一个典型的例子。

而回过头来看看世嘉，多年的名誉，因为土星的战略性失败而被毁于一旦，从而被基本排斥在日本市场以外。再加上反复的股票跌宕、反复的内讧新闻……扪心自问，作为消费者的你有多少仍然有信心给与这样的企业以支持？

这四年以来，世嘉所失去的，远不是十几亿美元那么简单！同样，也绝不是单单改变战略，走软件化的道路就可以扭转乾坤的。

世嘉的前景，是越来越难以预测了。

一 句 话 新 闻

“FF9”登陆北美市场

SQUARE宣布，美版FF9将在今年11月14日在北美上市。为了配合软件发售，SQUARE制作了全新的广告片，这些制作精良的广告片将会穿插在244部影片中，在全美1941家影院中播放。美国最大的游戏连锁零售商Babbage' s Etc. 的行销主管Doreen McKenzie表示：“我们期待每一部FF系列的新游戏，因为它总能在销售榜上名列前茅。相信FF9一定不会辜负我们的期望。”

EA第二季财务报表出现赤字

全美最大的游戏公司EA公布了近期的经营收情况。据统计，在今年第二季中EA总共亏损了3千5百万美元（这些估算也包括了非现金获利部份）。EA表示，盈利减少的主原因是PS和N64游戏销量的下降，但是EA依旧认为前景乐观，因为PS2登陆北美后必定会极大的刺激软件市场。

亚马逊书店网上竞标第一台出厂的XBOX主机

虽然距微软神秘主机XBOX的发售还有近一年的时间，但是闻名的电子商务网站亚马逊书店却已经开始进行了主机的网络竞标活动，但是竞价对象绝非普通的XBOX主机！据称，这将是2001秋世界上第一台出厂的XBOX主机，不仅如此，这台划时代的游戏主机还将附带微软总裁比尔·盖茨的签名和他在今年3月10日的XBOX发表会上穿过的带有XBOX图案的夹克！据说这套豪华的XBOX主机已经被喊到了2550元美金以上，看来普通玩家是买不起了。

CSK集团股票创新低，SEGA亏损难辞其咎！

虽然SEGA投资方CSK总合研究所位居日本十大财团行列，

但日子也不好过，由于一连串的财务预测下降也让 CSK 股价跌到了八年来的最低纪录。业内人士分析，CSK 股票下挫主要有三个原因，第一是子公司 SEGA 的财务状况低迷，已经连续 4 年赤字；第二是传闻 CSK 集团总裁大川功年事已高，身体大不如前，一向以铁碗领导为主的 CSK 集团可能会产生内讧；第三是其它投资公司的财务表现都不如预期。

PSONE 亚洲地区发售

SCEH 于 10 月 25 日正式公布，便携型 PS“PS ONE”将于今年 11 月 30 日与 SCE 献给全球华人的全中文 RPG“射雕英雄传”同时发售！自 94 年 12 月发售以来，PS 一直都受到游戏界的欢迎和好评，全球 7500 万台的出货量更是令 PS 成为最流行的电视游戏机。而 PSONE 则是完全继承 PS 性能的便携主机，大小只有 PS 原型机的 1/3，如果配以日后发售的专用液晶显示器将更加适于户外使用。

第二批北美 PS2 到货

10 月 26 日北美 PS2 发售，首批出货的 50 万台 PS2 被玩家一抢而光。为了补足市场需求，第二批出货的 10 万台 PS2 也投入了市场，但是这 10 万台 PS2 同样供不应求，看来 SONY 还要多花点心思，争取在今年内消化掉北美 100 万台 PS2 的订单。

DC 版“格斗之蛇 2”发售日确定

SEGA 宣布，曾经风靡一时的对战游戏“格斗之蛇 2”将推出 DC 版，发售日定为 2001 年 1 月 18 日，售价 5800 日元。DC 版“格斗之蛇 2”除可完全移植街机版本外，还会追加诸多新要素，详细内容请留意本刊后续报道。

北美网站开始预约 XBOX 和 GAMECUBE

虽然距 XBOX 和 GAMECUBE 发售还有半年之遥，但是北美著名的游戏预购网站 http:// www.gamestop.com 已经开始接受玩家预定 XBOX 与 GAMECUBE。在主机发售前 10 个月就展开预定活动，这在游戏界是没有前例的。

微软计划在 2005 年推出 XBOX 2?

继 SONY 注册“PS3”相关资料后，微软也于近日提前注册了“XBOX2”的相关名称、商标和网络域名。据称，微软注册了 Xbox2.net、Xbox2.org、Xbox2.com 三个网络域名，而“XBOX2”网站的开通日期与 PS3 的预定推出时间一致——都是 2005 年，这无疑给业界带来了一个有趣的悬念！

KONAMI 取得北美赌博机制造权

日前，KONAMI 在美国内华达州举办的“Nevada Gaming Commission”发布会上表示，他们已经取得明尼苏达州政府许可，可以在明尼苏达州正式生产各式赌博机台。而这项业务将由 KONAMI 出资的子公司“Konami Gaming, Inc”负责。现阶段已有六款赌博游戏机台投入生产，预计 12 月投入市场。

欧版 PS2 DEMO 盘中包含 YABASIC 语言库

预计 11 月 14 日发售的欧洲 PS2 将随机附赠一片 DEMO 光盘，该盘还将包含 YABASIC 语言库。这样，懂得 YABASIC 语言的玩家就能够修改一些 PS2 的硬件设定，甚至作一些简单的 3D 特效。据消息灵通人事透露，SONY 之所会在欧版 PS2 DEMO 盘中放入 YABASIC 语言库，主要是想将 PS2 定位为“计算机用品”，这样就可以减免关税，因为在英国游戏机的关税要明显高于电脑用品。

ENIX 9 月决算盈利大幅提高

ENIX 在 11 月 13 日发表了 2000 年 9 月中旬决算报表。其中销售额度是去年 102 亿日元的两倍半，而有了 260 亿日元的佳绩。经常利益也比年提高了四倍，达到 134 亿日元的高标准。而增加收益的最主要原因就是“勇者斗恶龙 7”的大热卖（目前销量为 380 万套）。ENIX 表示，有关于下一代的 DQ 系列，目前尚未有完整的企划，但会优先考虑在 PS2 上寻求发展。对于跨平台开发游戏的问题，ENIX 表示要看玩家的态度。

Infogrames 代理 SQUARE 欧洲游戏发行

SQUARE 的游戏已经打入国际市场，所以在欧洲的代理权之争也已上演了好一阵子。现在终于尘埃落定，欧洲大牌游戏发行商——Infogrames 最终取得了 SQUARE 游戏的欧洲代理发行权。签约之后，Infogrames 可望在明年 2 月发行“FFIX”。

欧洲 SQUARE 举办有趣的投票活动

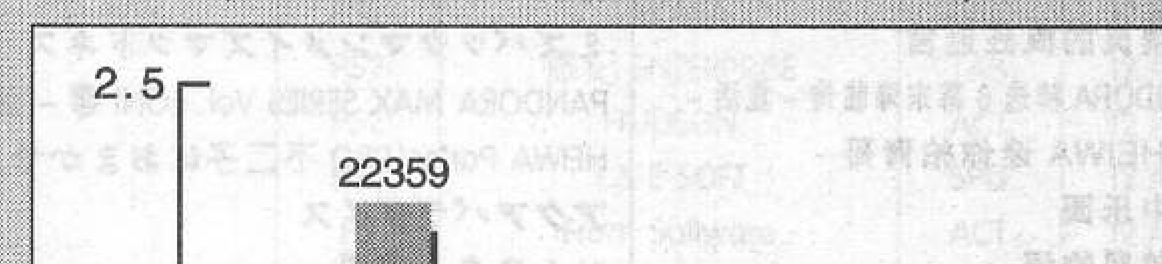
日前，欧洲 SQUARE 在官方网站上举办了一项非常有趣的投票活动，询问玩家最希望 SQUARE 在哪一台新主机上开发游戏。其调查结果更是出人意料，竟然有大约六成的玩家最希望 SQUARE 能在任天堂的 GAMECUBE 开发游戏！

北美“口袋妖怪·金银”热销

10 月 15 日，“口袋妖怪·金银”于北美发售，在短短一个月时间内“金银”的销量已经达到了 260 万套，可见皮卡秋的魅力确实无法抵挡。另外“口袋妖怪·水晶”也将在 12 月 14 日于日本首发，美版则计划在 2001 年 4 月推出。

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间 10 月 9 日～10 月 15 日）



以上月间销量统计表参考自日本“周刊ファミ通”杂志 11 月 10 日期。

～机种名称缩写对照表～

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位黑白手掌机，
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

12月 PS 新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
98 甲子园	98 甲子园	PS	魔法	SPG	7日
99 甲子园	99 甲子园	PS	魔法	SPG	7日
甲子园 V	甲子园 V	PS	魔法	SPG	7日
职业最强将棋 2	将棋最强 2	PS	魔法	TAB	7日
花火	花火	PS	魔法	TAB	7日
宠物世界	PET PET PET	PS	魔法	SLG	7日
RPG 工具 4	RPG ルクール 4	PS	ASCII	ETC	7日
麻将指南 2 BPV	プロ麻将"兵"2BPV	PS	CULTURE BRAIN	TAB	7日
TAKARA 精选 恋爱心情	"君の气持ち仆のこころ"	PS	TAKARA	LSG	7日
TAKARA 精选 Q 版赛车	コンバットチョロ Q	PS	TAKARA	RAC	7日
TAKARA 精选 DX 社长游戏	DX 社长ゲーム	PS	TAKARA	TAB	7日
PS 牧场物语～女孩版	牧场物语～ハーベストムーン forガール	PS	PACK IN VODEO	SLG	7日
电车 GO!专家版	电车で GO!プロフエッショナル仕样	PS	TAITO	SLG	7日
王牌空战 3 复刻版	エースコンバット3エレクトロスフィア	PS	NAMCO	STG	7日
巫术～古之王女	ウイザードリイエンバイア～古の王女～	PS	STAR FISH DATA	RPG	14日
古惑狼狂欢节	クラッシユ・バンデイクーカーニバル	PS	SCE	ACT	14日
VR 飞龙拳 HG	バーチャル飞龙の拳 HG	PS	CULTURE BRAIN	FTG	14日
幼稚园外传	幼稚园外传 华丽なるカジノクラブ DOUBLE DRAW	PS	AFECT	TAB	21日
改新!!德贝播报员	改新!!ダービーアナリスト	PS	Media Entertainment	不明	21日
山佐数码游戏 梅花月 R	山佐 Dig ガイド・梅花月 R	PS	YAMASA ENTERTAINMENT	SLG	21日
GGS2000 系列	GGS2000 シリーズ ATV:クアッドパワーレーシング	PS	ACCLAIM JAPAN Entertainment	RAC	21日
日本职业麻雀联盟公认 麻雀 免许皆传	日本プロ麻雀连盟公认 THE プロ麻雀 免许皆传	PS	naxat	TAB	21日
新・疯狂神射手	ガンバリィーナ	PS	NAMCO	STG	21日
美精灵的疯狂迷宫	ミズパックマンメイズマッドネス	PS	NAMCO	PZG	28日
PANDORA 精选 6 幕末降临传～复活～	PANDORA MAX SERIES Vol.6ONI 零～复活～	PS	PANDORA BOX	RPG	中旬
新 HEIWA 迷你柏青哥	HEIWA Parlor!PRO 不二子におまかせスペシャル	PS	日本网络系统	TAB	中旬
水中乐园	アクアパラダイス	PS	Victor Interactive Software	SLG	12月
天竺鼠物语	ハムスター物语	PS	CULTURE BRAIN	SLG	12月
魔法气泡 4	ぷよぷよ BOX	PS	克派尔	PZG	12月
假面骑士空蛾	反面ライダークウガ	PS	BANDAI	FTG	12月
DX 亿万大富翁	DX モノポリー	PS	TAKARA	TAB	12月
工作式人生游戏 目标!职业王	お仕事式人生ゲームめざせ职业王	PS	TAKARA	SLG	12月
炸弹人乐园	ボンバーマンランド	PS	HUDSON	ACT	12月
战车阵线 bis	PANZER FRONT bis	PS	ASCII	SLG	12月
逮捕令	逮捕しちゃうぞ(暂)	PS	NAMCO	AVG	12月
最爱网球	テニス大好き!	PS	TONKINHOUSE	SPG	12月
心理游戏 9	ザ・心理ゲーム 9	PS	VISIT	ETC	12月
机器猫 3	ドラエもん 3 魔界のダンジョン	PS	EPOCH	ACT	12月
THE 迷宫	THE 迷宫	PS	D3 PUBLISHER	PZG	12月
大音乐家 圣诞篇	ザ・マエストロムジーク メリークリスマス	PS	Global A Entertainment	MUG	12月
数码怪兽世界～卡片战争 2～	デシモンワールドデジタルカードアリーナ	PS	BANDAI	RPG	12月
私立凤凰学园 一年纯爱组	私立凤凰学园一年纯爱组	PS	J WING	不明	12月

12月 GB 新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
GB 哈罗大作战	GB ハロボッツ	GB	SANRAIZUNTARAKUTHABJ	RPG	1日
六门天外蒙古骑士 GB	六门天外モンコレナイト GB	GB	角川书店	RPG	1日
快乐邮件城	スーパーミメル GB ミメルベアのハッピーメールタウン	GB	TOMY	ETC	1日
机器猫的儿童研究所 汉字 学习篇	ドラエもんのスタデイボーイ学习汉字ゲーム	GB	EP OCH	ETC	1日
机器猫的儿童研究所 九九 乘法表	ドラエもんのスタデイボーイ九九ゲーム	GB	EP OCH	ETC	1日
宇宙网络 SN－01	スペースネット SN－01	GB	IMAGINEER	AVG	1日
宇宙网络 SN－02	スペースネット SN－02	GB	IMAGINEER	AVG	1日
唐老鸭～拯救蒂琪大作战	ドナルドダックデイジーを救え!	GB	CORBIEYE SOFT	ACT	1日
勇者斗恶龙Ⅲ	グームボーイドラゴンクエストⅡそして传说へ……	GB	ENIX	RPG	8日
麻雀大会	でじこの麻雀パーテイ	GB	GAGA COMM	TAB	8日
格兰蒂亚 GB	グランデイアパラレルトリッパース	GB	HUDSON	RPG	8日
电车向前走 GB2	电车で GO!2	GB	CYB ER FRONT	SLG	8日
卡片占卜	だぁだぁにぁとつぜん☆カードでバトルで占いで!	GB	VIDEO SYSTEM	不明	8日
口袋妖怪 水晶	ポケットモンスタークリスタルバージョン	GB	NINTENDO	RPG	14日
飞龙拳 GB	飞龙の拳列传 GB	GB	CULTURE BRAIN	ACT	15日

12月 PS2 新作发售情况表					
中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
试练足球	グレイテストストライカー	PS2	TAITO	SPG	2日
SIDE WINDER MAX	サイドワインダーMAX	PS2	Asmik Ace Entertainment	STG	7日
第一神拳	はじめの一步 VICTORIUS BOXERS	PS2	ESP	ACT	14日
麻雀宣言	麻雀宣言 叫んでロン!	PS2	TAITO	TAB	14日
装甲恶魔	トップギアデビル	PS2	KEMCO	RAC	21日
7～莫尔摩斯骑兵队	7〈セブン〉～モールモースの骑兵队～	PS2	NAMCO	RPG	21日
旋风战斗机 国际版	フレースヴェルグインターナショナルエディション	PS2	GUST	STG	21日
终极吸血鬼 上卷	BLOOD THE LAST VAMPIRE 上卷	PS2	SCE	AVG	21日
终极吸血鬼 下卷	BLOOD THE LAST VAMPIRE 下卷	PS2	SCE	AVG	21日
机动战士高达	机动战士ガンダム	PS2	BANDAI	ACT	21日
明信片印刷师	カラリオ　はがきプリント	PS2	EPSON	不明	上旬
梦幻试演会 2	ドリームオーディション 2	PS2	JALECO	不明	中旬
保镖	バウンサー	PS2	SQUARE	ACT	12月
新大航海Ⅲ	Neo ATLUS Ⅲ	PS2	ARTDINK	不明	12月
最后胜利	WING BACK	PS2	光荣	TAB	12月
黑暗之云	DARK CLOUD	PS2	SCE	RPG	12月
钓鱼大赛 EX	レイクマスターズ EX	PS2	Dazz	SPG	12月
疯狂猎杀	CRAZY BUMP'S	PS2	SYSCOM ENTERTAINMENT	未定	12月
Q 版赛车 HG	チョロ Q HG	PS2	TAKARA	RAC	12月
快乐印表机	まみむめ☆もがちょのプリントアワー	PS2	IDEA FACTORY	ETC	12月
新滑雪风云	COOL BOARDERS CODE ALIEN	PS2	USP SYSTEMS	SPG	12月
温泉桌球	いくぜ!温泉桌球!!	PS2	彩京	SPG	12月
狂舞之犬	Dog of Bay	PS2	MarvelousEntertainment	不明	12月
可爱赛车 HG 限量版	チョロ Q HG チョロ Q ジェニーハイグレード BOX	PS2	TAKARA	RAC	12月
游戏之选 5 洋	GAME SELECT 5 洋	PS2	悠纪 ENTERPRISE	TAB	12月
D.N.A	D.N.A	PS2	HUDSON	ACT	12月
高尔夫天堂 DX	ゴルフパラダイス DX	PS2	T＆E SOFT	SPG	12月
库里库里大作战	くりクリミックス	PS	From Software	ACT	12月
拖车狂走曲	トラック狂走曲～爱と悲しみのロデオ～	PS	METRO	RAC	12月

12月 DC 新作发售情况表					
中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
突击风暴	CHAR GE' N BL AST	DC	SMS	STG	2日
青之 6 号	青の 6 号 岁月不待人－Time and Tide－	DC	SEGA	AVG	7日
烧燃吧!正义学园	燃えろ!ジャスティス学园	DC	CAPCOM	FTG	14日
黄金国之门第二卷	エルドラドゲート第二卷	DC	CAPCOM	RPG	14日
J 联盟实战足球 特别版	不明	DC	SEGA	SLG	21日
桑巴 DE 阿明哥 2000	サンバ DE アミーゴ ver.2000	DC	SEGA	ACT	21日
弟子之舞	でじこのまいブラ	DC	ISAO	ETC	21日
月华剑士～幕末浪漫第二幕	幕末浪漫第二幕 月华の战士 Fnal edton	DC	SNK	FTG	21日
音速小子大乱斗	SONIC SHUFFLE	DC	SEGA	ACT	21日
侦探绅士 DASH!	探侦绅士 DASH!	DC	ABEL	AVG	21日
梦幻之星 DC 网络版	ファンタシースターオンライン	DC	SEGA	RPG	21日
梦幻之星 DC 网络版 初回限定版	ファンタシースターオンライン初回限定版	DC	SEGA	RPG	21日
库洛魔法使 录像带大作战	カードキャプターさくら知世のビデオ大作 战	DC	SEGA	ETC	上旬
库洛魔法使 录像带大作战 限定版	カードキャプターさくら知世のビデオ大作 战 UMIED BOX	DC	SEGA	ETC	中旬
快乐高尔夫 2	ゴルフしようよ 2 新たなる挑战	DC	SOFT MARKS	SPG	12月
GUN SPIKE	ガンスパイク	DC	CAPCOM	ACT	12月
恋爱危机 完结篇	恋爱危机 完结篇	DC	KD	AVG	12月
罪恶工具 X	ギルテイギア X	DC	SAMMY	FTG	12月
巴斯钓鱼梦	バスラッシュドリーム・エコギアパワーワームチャンピオンシッ	DC	VISCO	ACT	12月

12月 WS 新作发售情况表					
中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
最终幻想	ファイナルファンタジー	WS	SQUARE	RPG	9日
莱姆骑士 蛙少女	ライムライダー・ケロリカン	WS	BANDAI	ACT	9日
天竺鼠乐园 3	どこでもハムスター3 おでかけサフラン	WS	贝克	SLG	14日
迪拉斯 2	TERRORS2	WS	BANDAI	不明	21日
数码怪兽大冒险 02 暗黑迪玛斯	デジモンアドベノチャー02 ディーワンテイマー	WS	BANDAI	RPG	中旬
另一个天堂	アナザヘヴン－mem oroftheose	WS	Ome ga Micott	AVG	下旬
算盘	そろばんぐ	WS	nax at	不明	12月
仙界传武一仙界传封神演义	仙界传武一TV アニメーション仙界传封神演义より	WS	BANDAI	RPG	12月

美年达中国电玩榜

本月"美年达中国电玩榜"统计时间为 2000 年 10 月 1 日 ~ 10 月 31 日，这期间共收到有效选票 6000 票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:99.2.11	2397
2	4	最终幻想 9 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2K.7.7	2153
3	2	生物危机 3·最终逃脱 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99.9.22	1766
4	5	寄生前夜 2 厂商:SQUARE 类型:AVG+RPG 发售日:99.12.16	1331
5	4	世界足球·实况胜利十一人 4 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:99.9.2	1241
6	新	恐龙危机 2 (CAPCOM、AVG)	999
7	6	超级机器人大战 α (BANPRESTO、SLG)	874
8	新	DQ7·伊甸的战士们 (ENIX、RPG)	713
9	14	实况胜利十一人 2000 (KONMAI、SPG)	706
10	8	合金装备·索利德 (KONAMI、ACT)	697
11	7	龙骑士传说 (SCE、RPG)	673
12	9	生物危机 2 (CAPCOM、AVG)	552
13	10	'99 格斗之王 (SNK、FTG)	504
14	11	北欧战神传 (ENIX、RPG)	439
15	13	最终幻想 7 (SQUARE、RPG)	421

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'99 格斗之王·千年之战 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	999
2	2	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	747
3	3	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG	379
4	5	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG	351
5	4	合金弹头 X 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG	288
6	6	合金弹头 3 (MVS、SNK、STG)	258
7	7	吞食天地 2·赤壁之战 (CPS、CAPCOM、ACT)	121
8	11	月华的剑士 2·月中芳华，散落月下 (MVS、SNK、FTG)	103
9	8	打击者 1945·2 (不详、彩京、STG)	96
10	9	侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG)	89
11	12	劲舞革新版·第二混音版 (不详、KONAMI、ACT)	61
12	10	铁拳 3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	59
13	15	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、SNK、FTG)	53
14	14	真·侍魂 (MVS、SNK、FTG)	48
15	新	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	39

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	43088	21	20	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5041
2	2	生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	34132	22	21	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	4959
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	23869	23	22	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	4545
4	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	21920	24	24	'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4354
5	5	'99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	17820	25	23	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4325
6	6	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	15481	26	25	大航海时代 4(PS、KOEI、SLG)	4211
7	7	'97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	12217	27	29	超级机器人大战α (PS、BANPRESTO、SLG)	3893
8	9	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	11817	28	27	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	3426
9	8	龙骑士传说(PS、SCEI、RPG)	11814	29	28	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3366
10	10	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	11360	30	32	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3093
11	11	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	9561	31	30	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (PS、SNK、FTG)	3052
12	12	穿越时空(PS、SQUARE、RPG)	9177	32	32	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	2831
13	13	合金弹头 2(ARC、SNK、STG)	7878	33	33	彩之爱歌 (PS、KONAMI、AVG)	2731
14	14	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	6906	34	34	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	2474
15	15	'98 格斗之王·梦战斗未结束(ARC、SNK、FTG)	6653	35	35	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	2336
16	26	最终幻想 9(PS、SQUARE、RPG)	5923	36	36	吞食天地 2·赤壁之战 (ARC、CAPCOM、ACT)	2278
17	16	寄生前夜(PS、SQUARE、RPG)	5774	37	38	生物危机 (PS、CAPCOM、AVG)	2041
18	17	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	5693	38	37	寂静岭(PS、KONAMI、AVG)	2040
19	18	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	5666	39	39	打击者 1945·2 (ARC、彩京、STG)	1930
20	19	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	5234	40	40	侍魂·天草降临 (ARC、SNK、FTG)	1889

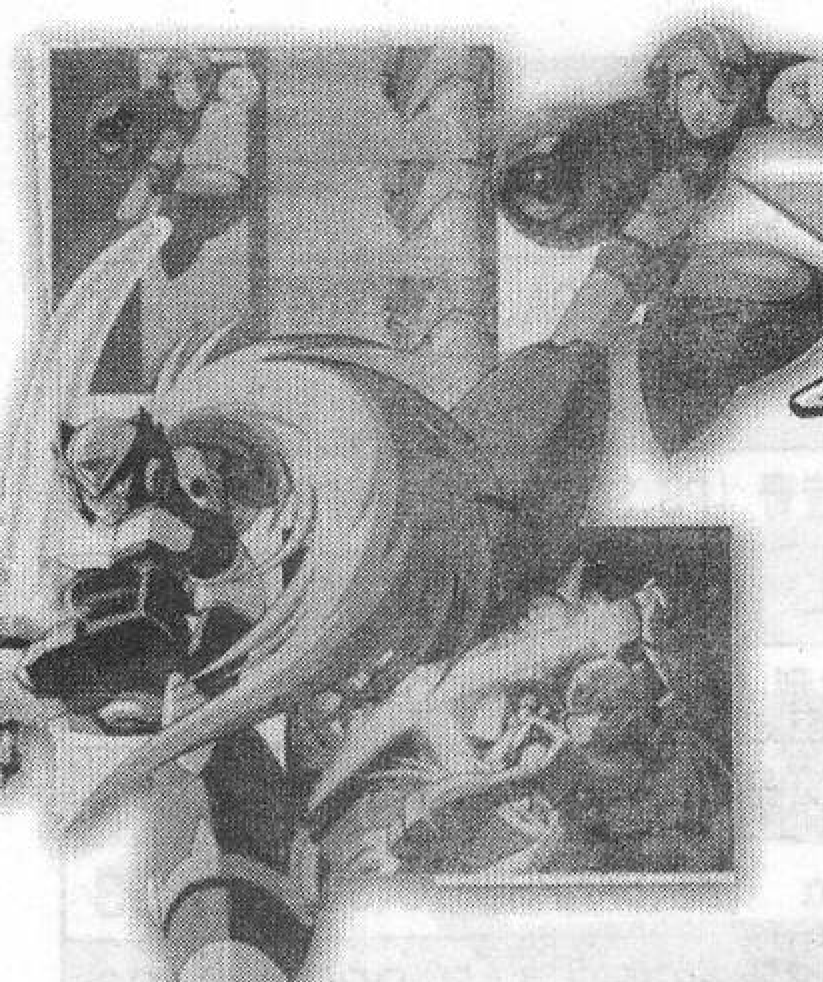
填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编,否则有可能无法收到奖品!

本期参与“美年达中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加“美年达中国电玩榜”,均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

云南昆明	沈鑫	重庆汇津	颜洋	四川成都	何睿	江西九江	曾至存	广东广州	丘向明
安徽淮北	夏冰	广西桂林	胡聃	海南海口	张建秋	云南昆明	李有刚	湖北襄樊	张淑慧
河南长葛	王志勇	重庆江北	曾臻	福建福州	王振	浙江	冯骏	江西景德镇	胡兆丰
上海闸北	徐天佑	湖南怀化	张波	广西钦州	覃大鹏	黑龙江哈尔滨	柏贺明	贵州都匀	朱东岳
陕西西安	卫杨	江苏无锡	李吉宇	四川资中	黄琦	内蒙古包头	李岩	上海宝山	吴伯超
福建福州	卢宸	上海宝山	赵威	上海松江	李炜	天津宁河	苏亚光	山东德州	金鑫
浙江杭州	金征宇	广东肇庆	李文浩	安徽宿州	张磊	北京石景山	石晓晨	福建石狮	洪朝群
福建将乐	莫炸鸡	湖南长沙	熊超	陕西西安	徐敏	辽宁朝阳	刘宏涛	甘肃兰州	吕涛
云南文山	陆万杰	河北刑台	李烁	四川自贡	郑川	吉林长春	黄橙	广东韶关	李逍遥
北京西城	杨博	北京西城	鄂琦	山东青州	李洪彬	湖南湘潭	肖飞	天津和平	吴磊

因版面所限,日本和欧美方面排行榜暂停一次,望读者海涵。



ロックマンエックス ROCKMAN X5 洛克人 X5

PS　厂商:CAPCOM　类型:ACT
发售日:2000年11月30日

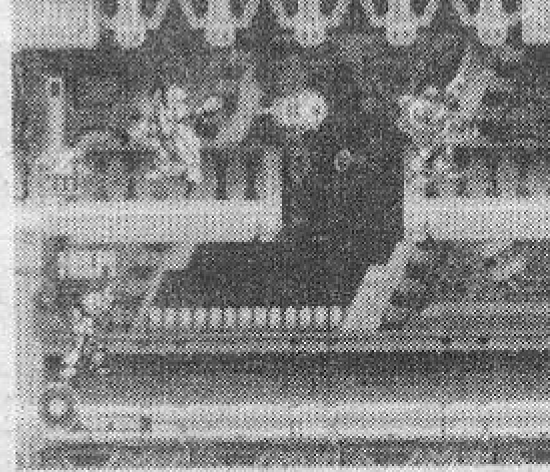
最新的洛克人终于赶着PS的末班车来到了我们的面前。新的故事,新的人物,新的玩法,唯一不变的只有洛克人永不言败的精神,以及玩家们一颗颗火热真诚的心。但面对现实,365也要扪心自问——玩家的贵族时代真的要来了吗?

版面责编/365

新时代的英雄即将登场

危机!距离卫星坠落——24小时

有洛克人就会有危机(也许反着说更好),这次将危机带到了太空。到底是谁将卫星破坏了呢?要将危机解除,勇敢无谓的洛克人不但要上"刀山",还要下"火海",化解各地的危机。



同样的风格,PS顶级的画面素质,仍旧会吸引许多新老玩家。

新作新人　新登场!

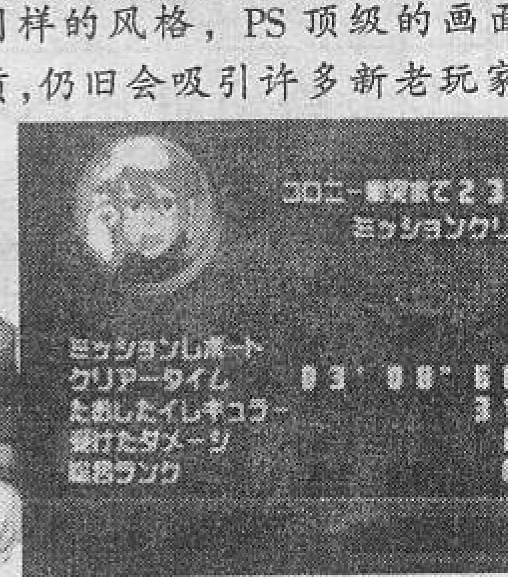
应该承认,虽然《洛克人》的影响里主要来自"洛克人",但游戏中其它角色是否优秀对于作品的成功也是这致关重要的。如果没有后来登场的ZERO,也很难保证《洛克人》现在的人气。所以每次新作登场,也就是一些新人大展宏图的时候。



A级雇佣兵戴尔梦

猎人总监西古那斯

领航员爱莉雅



↑这次游戏的领路人爱莉雅会在每关的开始布置任务,并在任务结束后给你统计通关过程的时间和水平等级。



OPENING MOVIE

技师道哥拉斯

新作动画风格复古,也缺少了原先低龄化的感觉。人物也更加帅气。同时,危机也就从这些昏黄的镜头中开始了。敌人是谁?迫降卫星的真实目的又是什么?难道洛克人版的"一年战争"开始了吗?

以下是游戏前4关的BOSS简介



●古利斯利
以打倒对手夺得其武器进而卖掉为乐趣。

库拉肯●
过着平稳生活的他从事能量学的研究工作,可他为何而战?

●霍达尔尼库斯
激光工作学的权威人物,利用自己研制的兵器令对手恐惧。

玛可音●
有着强烈责任感的海洋博物馆馆长兼海上警备队队长。



古惑狼 クラシツヱ・バソデイク－カ～ニバル
明星狂欢节

PS | 厂商:SCEJ | 类型:ETC
发售日:2000年12月14日

噢,古惑狼又回来啦!

虽然古惑狼可说是PS上快乐形象的代表,但听说拥有古惑狼肖像权的公司即将把它送到XBOX上,那是否意味着这款"古惑狼"将是在PS世界里最后的一笔呢?真是难以想象,这款如此精彩热闹的欢乐游戏,竟然会是向PS做的一个告别仪式?

版面责编/365

疯狂的娱乐PARTY开演

本来就是PS欢乐代表的古惑狼,正好赶上年末发售,如果不是很忙的话,和家人(朋友,父母?妻儿??)一起玩这个快乐的节目,一定是件非常快乐遐意的事情。当然说服家人的可能在"古惑狼"这边已经全面准备好了,就差你的努力啦!

对于熟悉这个系列的玩家来说,新作的魅力不仅因为它更注重游戏的娱乐性,以及更加提高的画面素质,还要因为它聚集了系列各代中的精英,所有人气的角色都将在这个世纪之末登场,并且会有一些新鲜的独创角色。好好感觉一下各个角色在速度、力量以及形象上各不相同的魅力吧!而且还有十分丰富的舞台设定,足够大家玩的。

反派角色汇集于此

正所谓:没什么别没钱,缺什么别缺人。在一款乱斗逗笑的节目中,虽然正面角色不能少,但没有"狰狞"得可笑的反派角色,必定会使游戏乐趣减少。所以,在"明星狂欢节"中,聚集了历代登场的反派角色,和"古惑狼"一同登场献技。



恶参谋——尼特拉斯·布里欧

↑在《古惑狼》1代和2代中活跃的名人,这次为了证明自身实力而加入战团。



白痴学者——科尔迪克斯

←总是不放弃征服世界的想法,又总是以失败告终的疯狂科学家。难道参加这次快乐年会还要带着什么不可告人的阴谋吗?

←坏蛋参加的气垫船竞赛。

超级猛男——泰尼虎

←浑身怪力的泰尼虎这次还是为了要打倒克修拉而战。

强调多人游戏乐趣的游戏

本作最多支持4人的乱斗,如果你有手柄分插的话,可一定要尝试和大家一起玩的模式,这也是为什么这个游戏可以同家人一起玩的一个重要原因。由于可以4人乱斗,也能够强强合作,所以模式足够丰富,而且乐趣无穷。在可选模式中,共有30余种不同类型的小游戏,可以说总是有新鲜的东西让你体验,而且规则肯定简单。这回老爸不会玩得头疼了。

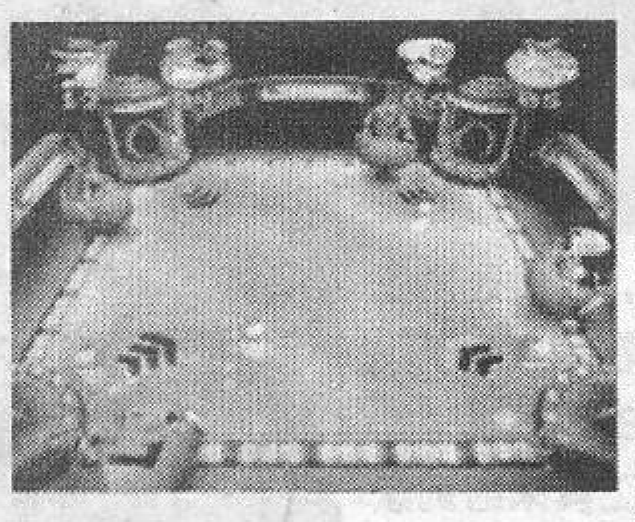
娱乐游戏之丢箱子

在这个模式中,玩家要快速捡起地上的箱子后,投掷出去攻击对手。在这个模式中也分为几个场所,像森林、雪山和下水道等,善用特殊的"炸弹箱"等特殊道具是取胜的关键。



↑下水道里又黑又窄,在相互攻击的时候,要小心别掉到下水道里哟!

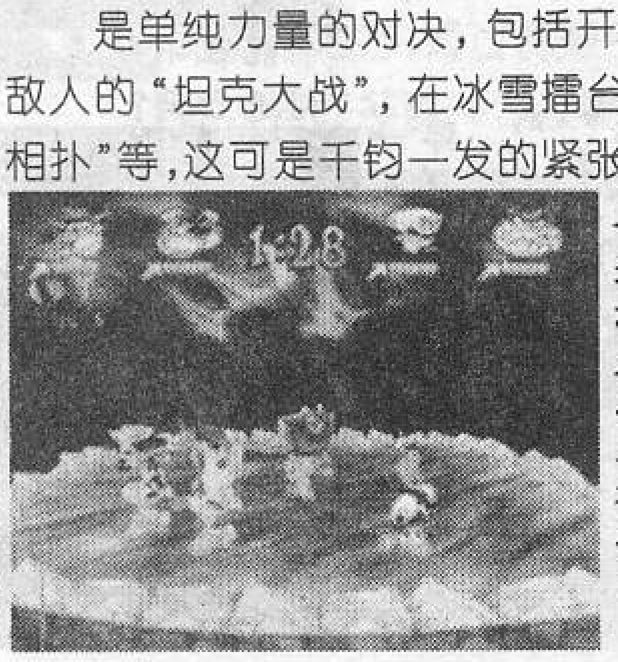
娱乐游戏之玩玩具



←用玩具来决定胜负的迷你游戏,都是些儿时熟悉的弹簧马之类,一定要集中注意力,尽快击到对手呀!上图就是一个击球游戏,你要用巨大的锤子将球打到对方的门洞中去。(有点像冰球啊!)

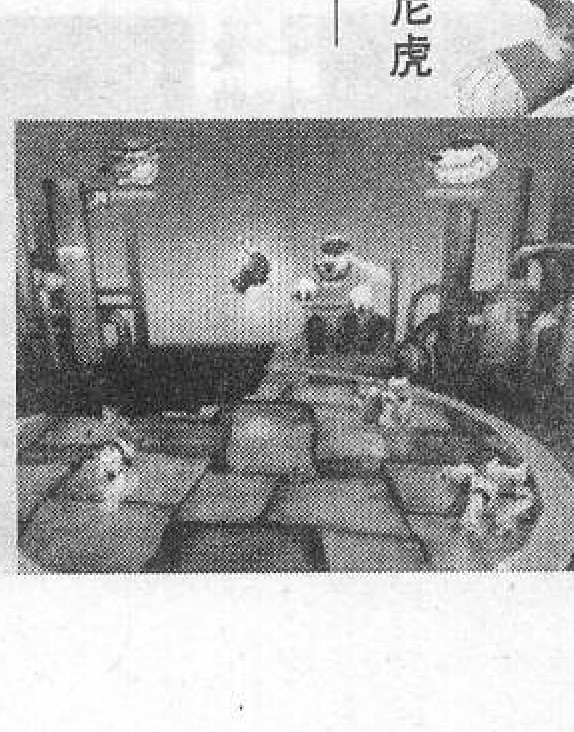
娱乐游戏之比力气

是单纯力量的对决,包括开着坦克轰击敌人的"坦克大战",在冰雪擂台上的"冰上相扑"等,这可是千钧一发的紧张时刻哟!

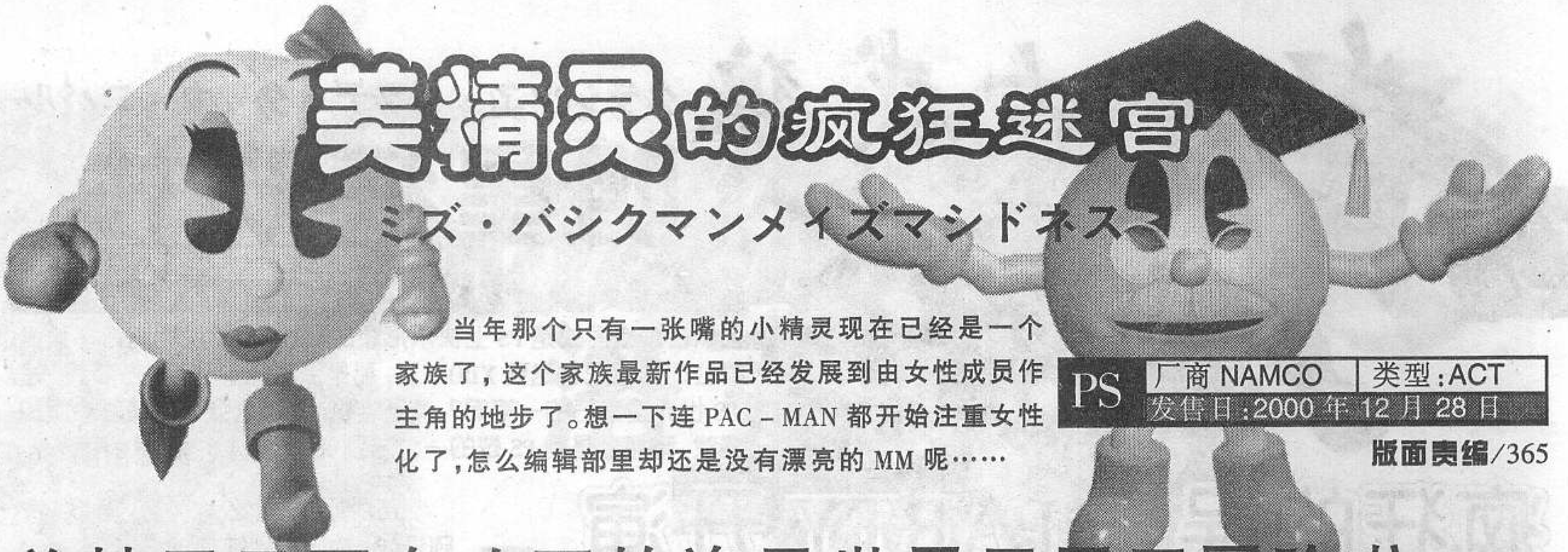


←这就是冰上相扑了。

想一个人玩吗?这里有单人的『故事模式』哟!



←同以前类似的模式,照样要疯狂疾奔吧。而且可以双人合作哦!一起齐心协力克服困难吧。



美精灵的疯狂迷宫

ミズ・パシクマンメイズマシドネス

当年那个只有一张嘴的小精灵现在已经是一个家族了，这个家族最新作品已经发展到由女性成员作主角的地步了。想一下连 PAC－MAN 都开始注重女性化了，怎么编辑部里却还是没有漂亮的 MM 呢……

PS	厂商 NAMCO	类型：ACT
	发售日：2000 年 12 月 28 日	

版面责编/365

美精灵又要在吃豆的诡异世界里展开冒险啦！

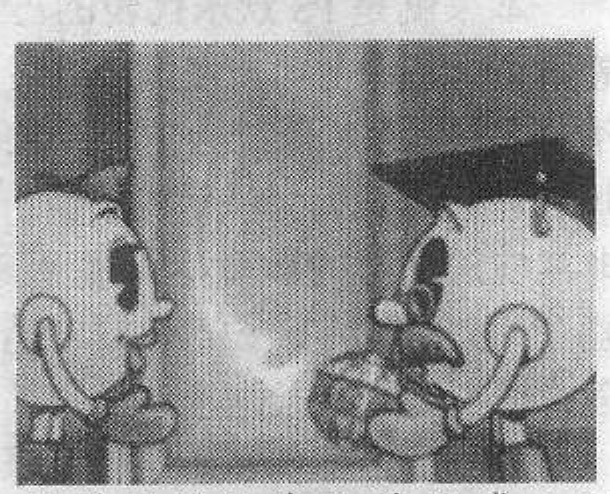
不知各位玩家是否还记得去年是小精灵诞辰 20 周年吗？没想到今年就出了一个漂亮妹妹的故事。虽然精灵的 MM 感觉总是怪怪的，但仔细感觉一下，她还真漂亮呀！那这次的故事是什么呢。



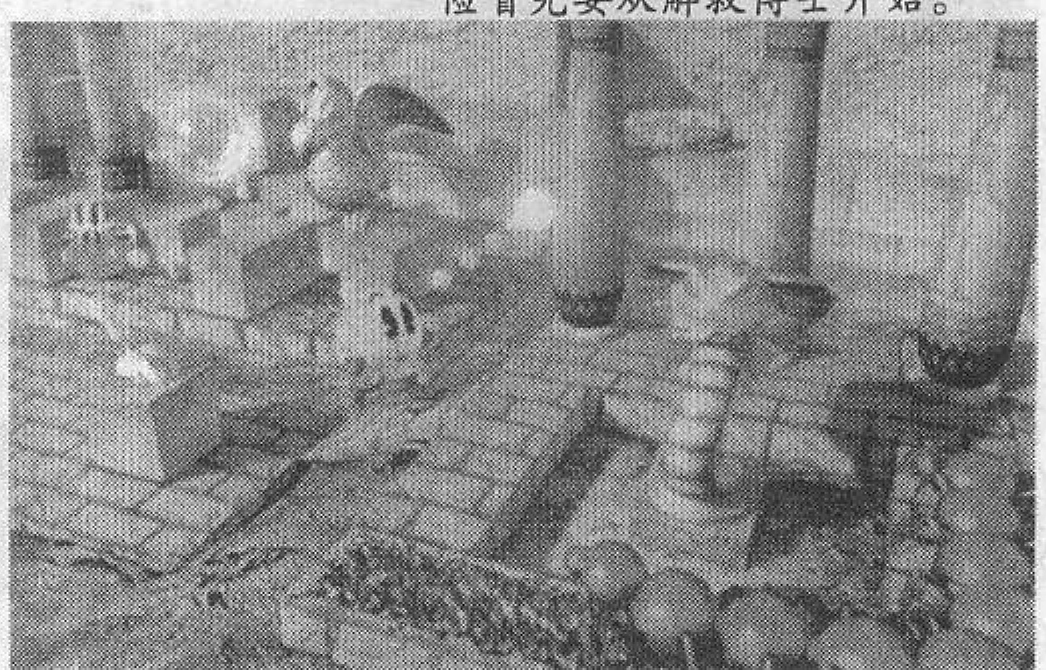
↑好象美精灵冒险的周围处处充斥着危机呀！

在小精灵居住的乐园里，小精灵快乐地在这块土地上幸福的生活。但是，有一天一个黑影——也就是宇宙中"久负盛名"的魔女侵入了这个祥和的土地，并且窃走了在乐园中象征美丽美德的宝石，使得这个乐园失去快乐的保护。魔女抓走了乐园的公主，并将美丽的乐园变成了废墟。于是，我们的美精灵开始了永无止境的冒险之旅。

当然，既然是精灵世界的故事，自然是少不了吃豆的，虽然这次的舞台已经进化得非常美丽并且充满了玄机，但"吃豆"的本质是不会改变的。我们漂亮的美精灵依旧要在各个广大的冒险舞台上找"豆"吃，当收集到所有需要的物品后，就可以找到破关的方法。



看到同样圆身的精灵博士了吗？我们和美精灵一同冒险就是要依靠他了。博士发明了"精灵机"，可以让人自由进入精灵世界。但就在博士给我们作讲解的时候被绑架了。我们的冒险首先要从解救博士开始。



超级丰富的舞台设定

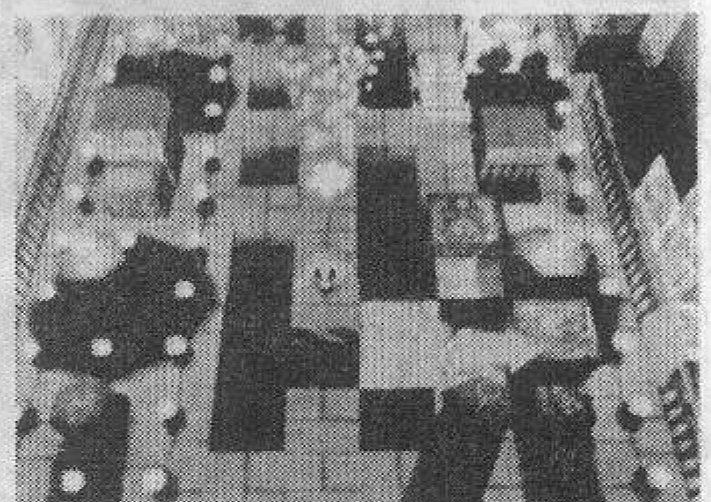
作为系列的传统，丰富的迷宫设定是不可或缺的。本作共有 180 个左右的迷宫等着美精灵去冒险，只有将这些迷宫完全破解之后，才能够将公主和博士完全救出来，也才能将精灵世界的危机化解。



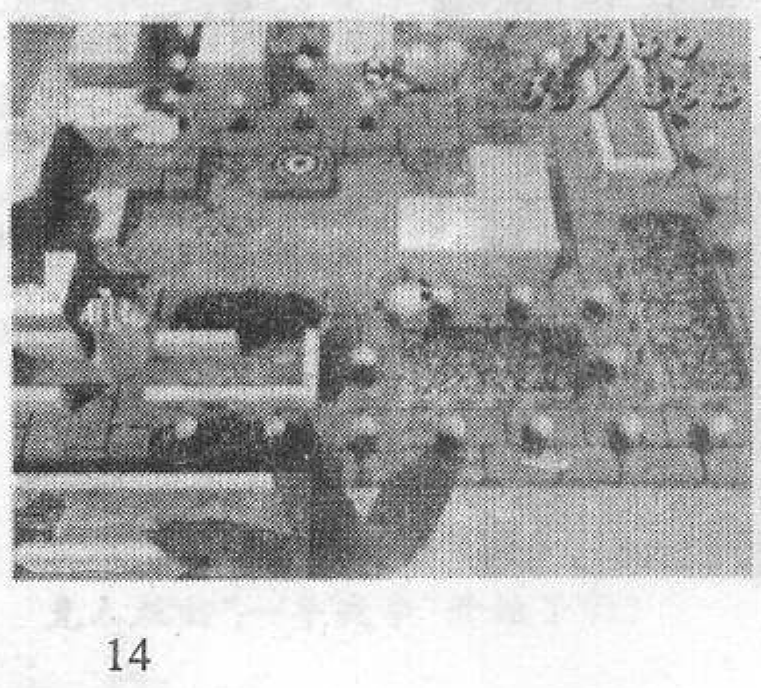
↑荒漠里，有会动的方块，可将他们堵住道路或用来踮脚来拿道具。

本作将 ACT 游戏的精髓带入，将简单的操作与有趣的迷题结合在一起，肯定能够使许多玩家欲罢不能，就像当年玩小精灵最初代时的感觉一样。

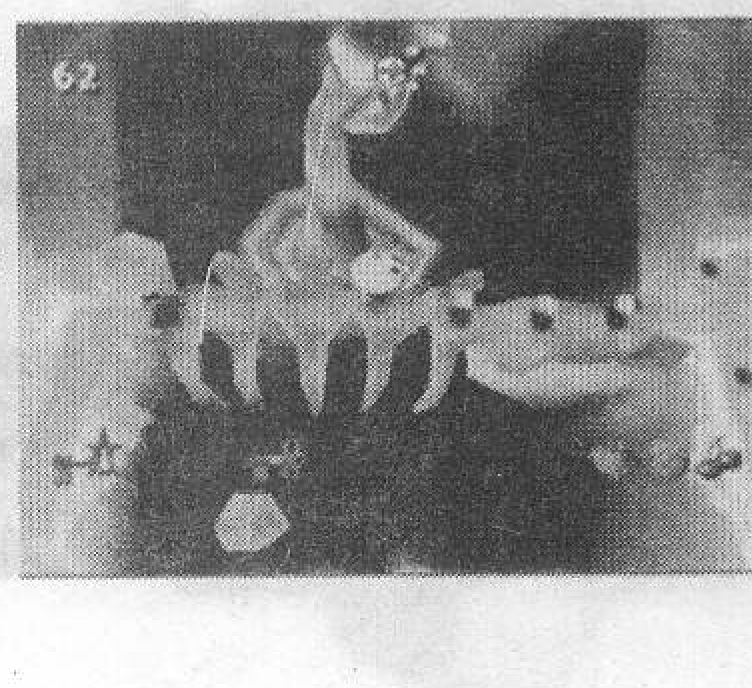
不过游戏的模式似乎还是老路数，收集迷宫里的宝石，解救博士，最终击败 BOSS。但在完成的手段上却大大丰富了，玩家可以使用更多的道具来辅助自己破关，而且游戏也正是通过这些工具来给玩家在不知不觉中制造更多乐趣的。



↑能在不明身份的敌人追击下顺利逃亡吗？

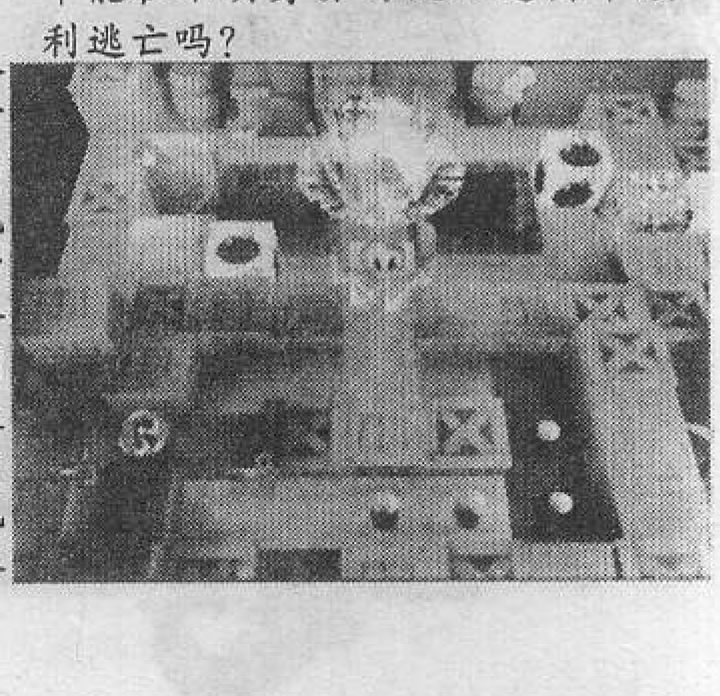


←有些关的敌人竟是些可爱的小动物。



←常在深渊走，哪有不害怕的？稍不留神就会……

→有的地方会到处出现爆弹，一旦被炸着，那可就……



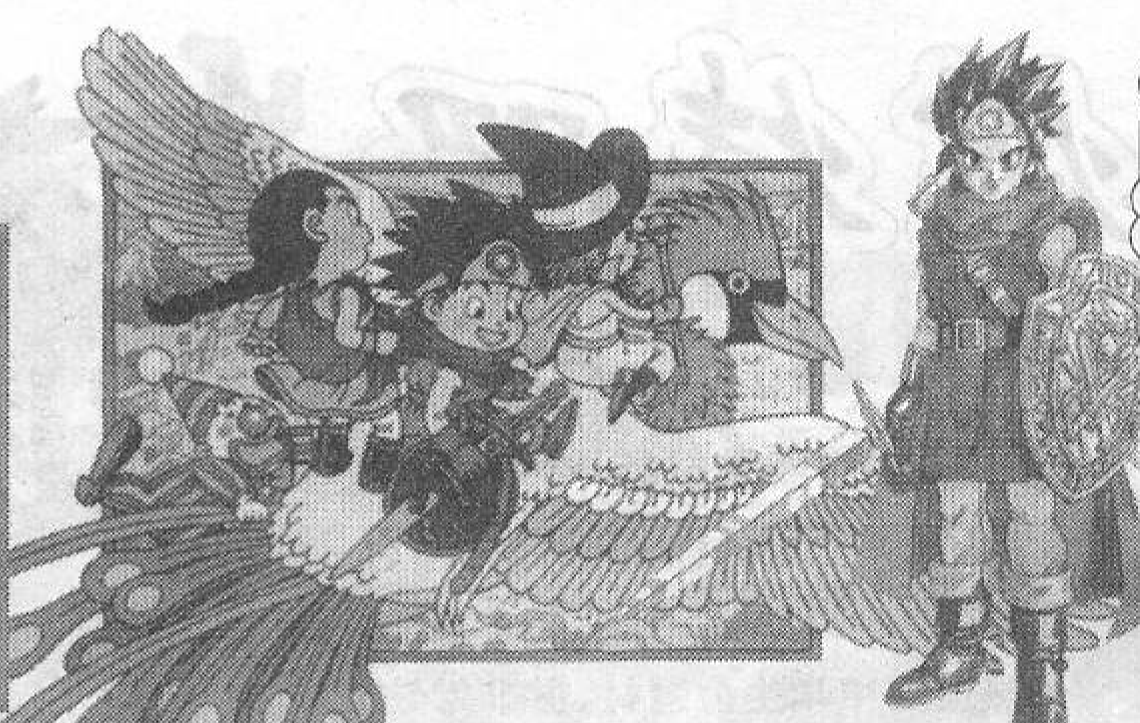
勇者斗恶龙Ⅲ

ドラゴンクエストⅢそして傳説へ

版面责编/365

GB	厂商 ENIX	类型:RPG
	发售日:未定	GBC 专用

由鸟山明爷爷来负责的人设



如果加上超任的复刻版，那么3代则是全系列销量最大的一代，也可以说是系列中最受玩家拥护的作品。如今这个最有人气的3代要在GB上登场了，不知继1999年发售的1、2代后，这次又会给GB创造什么奇迹吗？

动人的故事、亲切的系统，一切依然健在



↑这就是游戏开始时接受“不可思议之声”提出的质问。游戏会根据回答的结果来决定的主角性格。



艾吉恩贝亚城

←不知你还记得在FC上的情景吗？GBC的表现力怎样呢？

←收集情报是《勇者》系列以及RPG游戏不可或缺的要素。

由于是复刻版，所以完全是在既存基础上制作的，而且依靠GBC较强的硬件能力，所以你一定可以感受到在FC上的感动。原先3代的性格系统、时间概念、大富翁游戏以及转职和3人组队这些都在呀，而且还追加了原创的要素哟！

GBC版追加的重要元素是……

彩色GB新增要素就是“怪物徽章”系统。在与怪物战斗后就有机会可以拿到“怪物徽章”，种类高达150种，收集之后通过“徽章之书”进行整理。



←而且可以利用通信对战线与朋友交换『徽章』的收集成果哟！

时间经过的概念是……

真实世界是有时间概念的，而《勇3》则是系列中首次出现这种真实化的系统。时间在一分分的流逝，而随着时间的变化，环境状况也会有所不同。而且某些事件也只有在特定时间才会发生哟！



↑不同时间不同地点，人们的生活习惯和表现也有变化哟！

大富翁？



玩家可以在旅行途中发现玩“大富翁”游戏的地方，通过掷骰子来决定如何前进。还会有许多事件发生呢！

彩色GB的战斗画面更有看头！

在GB版同系列的游戏中，3代首次实现了战斗时怪物们的动画处理。敌人会以顺畅的动作和个性的攻击手段来对付玩家。而且，主角使用魔法时的效果也会尽量漂亮地重现，仿佛让玩家看到了当年的FC版。



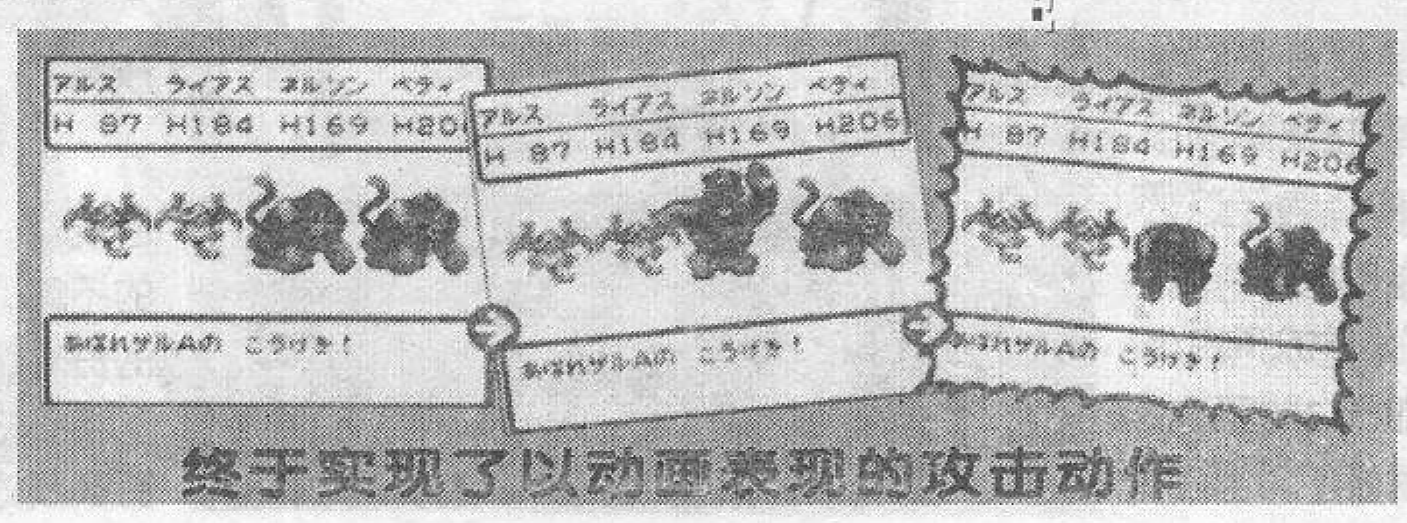
→这好象是食肉的乌鸦，以人骨进行攻击的怪物。



←魔法妖婆从跨下的扫帚上跳起，使用恢复魔法。



→手持剑与鞭子的撒旦翼人，他会用什么方式攻击你呢？



终于实现了以动画表现的攻击动作

→从右边的连续图可以看出，本作的战斗画面虽然在背景处理上为零，但怪物的行动确实流畅了。这样一来，玩家在战斗的时候就更容易将自己投入其中了。

燃烧吧 正义学园

燃えろ！ジャスティス學園

版面责编/365

DC	厂商：CAPCOM	类型：FTG
	发售日：2000年12月7日	



以热血高中学生为题材，并非常注重故事性的对战格斗游戏终于要出续篇了。一直以独特世界观和爽快感为特点的作品这次在DC上会有何表现呢？这回世嘉迷们不用去嫉妒PS玩家独占该作品了。　版面责编/365

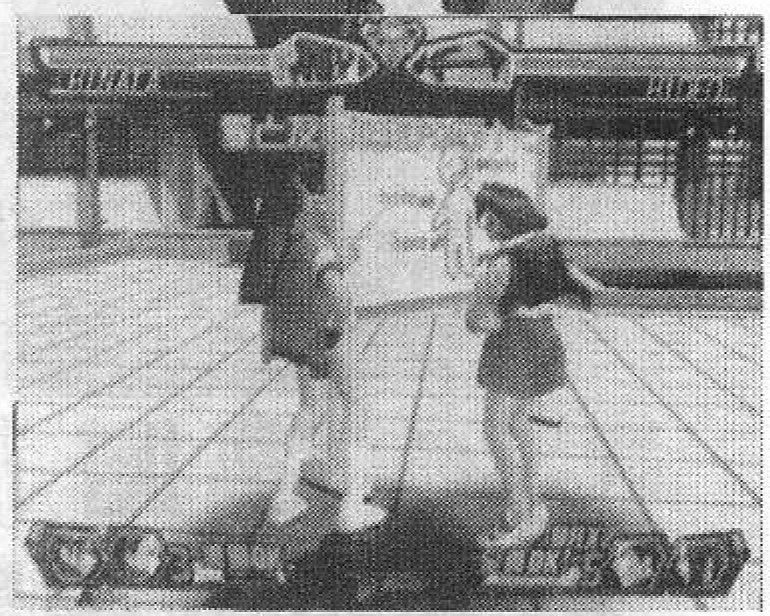
DC原创要素大公开



←玩家感觉最明显的应该就是对前作2人协力作战的强化，3人作战组合。

三对三的格斗形式

由前作2人合作攻击演变而来，更具魄力（眼花缭乱）的新组合形式，全队的合体攻击名称也由原先的“爱与友情的双人合击”进化为“正义与勇气的3人合击。当然，新技的威力要比2人合击威力更大，也更华丽了。（那以后难道还会有4人、5人……）当然，使用的难度也更大，需要多达5个能量格。不过，原先的双人合击仍旧作为超杀而存在。借助新主机的强力机能，华丽格斗必将能够展现，但不知道在实战中是否实用？



↑双人合作的必杀技在本作中仍旧是格斗中很重要的部分。

↓醍醐仍然是本作的重要角色，但面对突然出现的情况，他还能保持冷静的判断力吗？





事件突发系统

这也是新作中即将加入的要素，在游戏进行的过程中，会有意料之外的事件发生，还会有神秘的人物登场。看左图，醍醐正在闯关，突然出现了“还有4.6秒”的文字。之后，一个女性战士出现，，在画面上上也出现了“别被打败”（上）和“阻止他”（下）的字样。虽然现在我们还不知道事件发生的内幕是什么，但肯定的是，这个系统一定可以使游戏变得更有悬念，更能吸引玩家的兴趣。

格斗游戏还可以玩大富翁？

初次听到这个消息，365还有些不相信。但听说是从PS版2代“热血青春日记”模式上继承下来的迷你游戏，我还真有些后悔没有深玩一下PS上《正义学园》的第2作。从现有的资料来看，这个模式不但可以轻松的娱乐，而且还加入了养成的要素。本作的大富翁游戏是在培育模式里的，玩家在这里还可以做出属于自己的，修改过的角色。知道在养成过程中，角色会学到新的必杀技、加强自己的体力和灵活力等，没准还有事件发生。其实除了大富翁游戏以外，PS版的“热血青春日记”模式里的许多迷你小游戏，这次都是很有可能登场的，DC更大的媒介容量和强力机能，完全可以将这些登用的。像什么棒球赛啦、百米跑啦等等，真是趣味十足呀！



←玩腻了格斗，还有益智游戏玩！

新学校与新角色登场

确定参与这次乱斗的学校有太阳学园、五轮高中、杰斯提斯学园、正义学园以及新的圣纯女学园、外道高中，有了这么多的学校，一定会出不少好斗的学生。哎，在日本人手下，怎么会有这么多的不良少年呢？虽然冠名很堂皇，但对于365而言，即使没有正义，只要有和平就好。



→老主角八智同黑暗学生会头领九郎之间的对峙就意味着正邪的对抗吗？

确定！与街机互动

本作的DC版与街机版预计将同日发售，虽然基本模式两家会有很大的不同，但我们可以利用记忆卡将DC的资料记录下，用在街机上。这种形式以前曾经使用过，但不知国内玩家是否实践过呢？

超时空要塞 MACROSS M3

——M3 战记



DC	厂商:翔泳社	类型:STG
	发售日:2000年冬季(预)	

超人气的科幻作品游戏新作终于要在DC上登场了，而且作品中启用了MACROSS系列原班人马负责游戏美工的监制，河森正治、板野一郎以及人气插画家美树本晴彦，都是本系列的FANS所喜爱的。尽管这个游戏系列的游戏性经常受到指责，但对于同365一样钟爱此作品的朋友，一定非常期待新世代主机用强大功力将浩大的MACROSS世界震撼地展现出来。

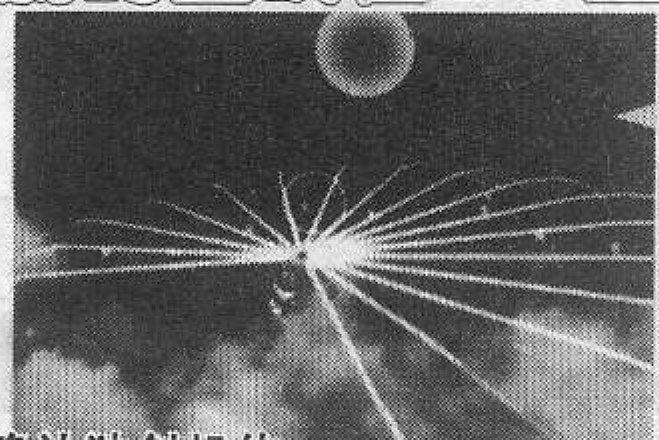
版面责编/365

系列的魅力——华丽的空战在DC上空闪过



地球年轻的飞行天才——马克思

梅特拉提的驾驶精英——蜜莉雅



像图片中那种飞弹乱舞的场面，可算是MACROSS的招牌要素了，当初正是因为这股气势才将365吸引到这个世界中的。如今新作登场在DC上，用比以往更强悍的机能来描绘的空战格斗，是否能将原作中飞弹你来我往以及战机腾挪回闪的格斗艺术充分表现出来呢？

确认独创机体



蜜莉雅专用机，红色的外表展现了主人公豪放的性格，属于安全领域AVF系列的原型机，擅长近音速的空中格斗。

此外想必各位已经能从图中看出，本作的形态为三维射击，由于主机3D表现力的强大，在宏观表现上已经接近将作品还原为真实的可能，至少对于重视画面表现的玩家来说，本作肯定要比PS上的要更强眼哟！希望她的手感和游戏性也不要令我们失望呀！

虽然本作故事设定在电视版之后，但竟然启用这两位天空上的冤家作为主人公，还真有些令人诧异。其实此二人在实力上完全不输于人气极高的明美和一条辉，用他们开创新的故事，也会别有一番趣味吧。相对明美和一条辉暧昧不明的感情关系，这一对夫妻的深厚爱情，可能更容易产生动人的爱情故事哟！

河森正治的机械设计也是被玩家及簇拥们热衷的要素之一。看着精密还带有帅气的坐机，恐怕不少朋友都会有驾驶的冲动吧。本作将出现许多系列机种，他们其实多是从电视版中唱主角的VF－1（骷髅战机）和注重宇宙性能的VF－4型改进过来的。



VF－1系列的最新代表机种

VF－4系列最新的代表机种

VF－4系列发展机型的典范，宇宙性能强劲。

波澜壮阔的原创故事即将展开

本作的舞台设定介于电视版《超时空要塞》与OVA版《MACROSS PLUS》之间，对于其细节尚未有详细的资料，但可以肯定的是，本作将会有许多我们熟悉的内容登场。其实，只要配合超时空要塞庞大的世界观，以及精彩激烈的空中格斗，游戏都会给予簇拥们无限的遐想。精彩想必是肯定的喔！

魅力——可在广大的3D空间自由驰骋



但攻击敌机会不容易吗？不会，活用先进的瞄准系统，什么王牌都可以被你击落。捕捉、发射这一连串的动作定会让你狂呼过瘾。当然，再好用的系统也是有限制的，练好技术才是关键呀！

用技术指令发出"必杀秀"



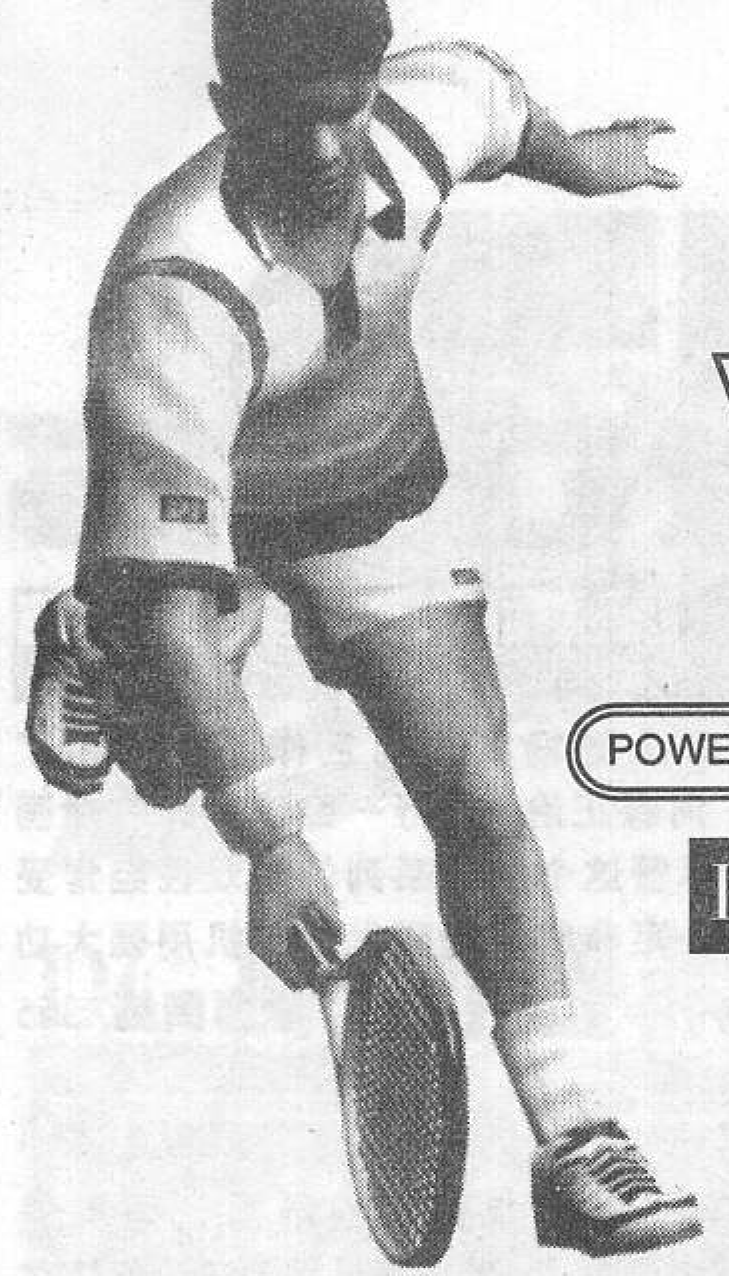
这次，可以使用漫天乱舞的飞弹和机炮以外，还有一种独创的必杀技系统，玩家可以通过输入适当的指令，使坐机发出华美的攻击动作。这种类似格斗游戏的设计，很有可能给陷入重重包围的玩家带来瞬间破敌的快感哟！



新感觉的组合改造模式

本作新要素多多，还有这个从未登场过的组合系统。每种战机都有1～3格的组合容量，可以在琳琅满目的零件工厂配组各种零件，以强化本机不同方面的性能。看着自己心爱的坐机不断强化，心中肯定喜不胜收。

●我总是站在SEGA造的船上，捏着一张已被浇湿的旧船票，与风浪博斗。（辽宁阜新市海洲区 凌晨）
天语（唱）：都说风雨宗，这点痛算森么！为森么，为森么，为森么？



VR网球

世嘉职业网球

POWER SMASH · SEGA PROFESSIONAL TENNIS

DC 厂商：HITMAKER 类型：SPG
发售日：2000年11月23日



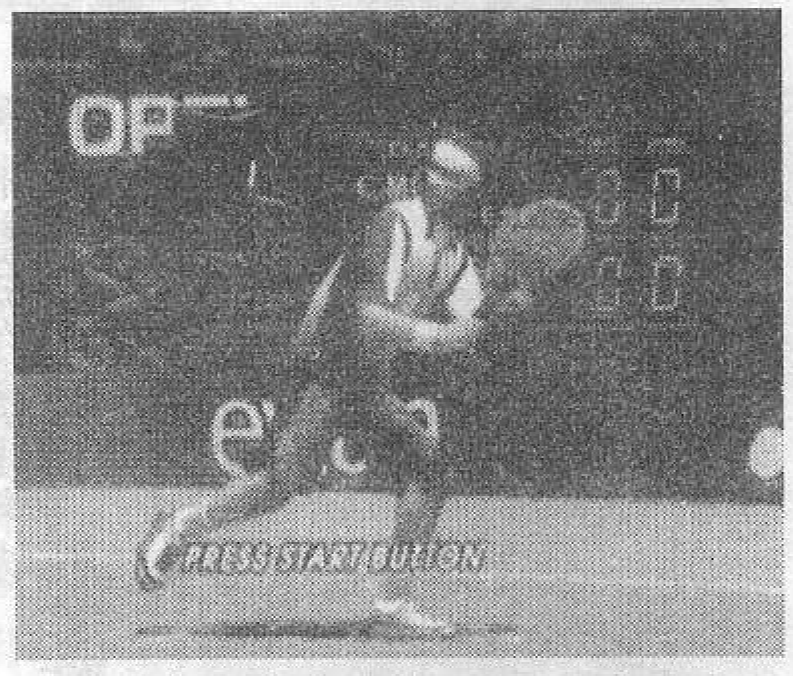
这款游戏移植自街机，它是自VR射手以来罕见的长期位于街机榜首位的运动游戏。也正因为是街机，本作追求彻底的画面表现以及最高的耐玩性。当然移植到家用机之后，原创要素无论如何是少不了的，这里就向大家介绍游戏的基本打法和带有RPG要素的世界巡回模式。本作首发于美国，并创下销售记录，想体验真实击球感的玩家一定不要错过。 （文责天语）

球路变化多端，不可拘泥于一种战法

游戏时只有扣杀和轻吊两个键，可用ANALOG摇杆来控制选手移动。发球时会出现力量槽，并可通过方向键大致决定发球的落点。同样，接球时除了要移动选手外，在按扣球/吊球键之前也要通过方向键来决定将球击在对手场内何处。

以上虽然看似平淡无奇，实际打起来却要费一番功夫，毕竟对手击球后，你不得不判断它的力道和落点。反过来进攻时你也要不断地迷惑对手，在其迟疑间一个大力扣杀，便会出现如题图那样的大迫力重播画面。

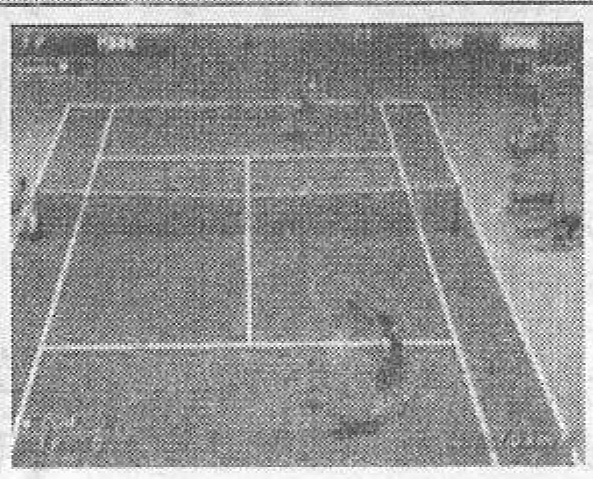
值得一提的是本作CPU角色的AI奇高，特别表现在双打模式下。有时进入第三轮比赛后，出现的“底线吊球型”双打选手，令擅长网前抢攻的你哭笑不得。所以要认真研究打法、战术。



↑选手全部实名登场。而画面也十分细腻——真实的动作，真实的广告牌，真实的运动装品牌……

令人欲罢不能的WORLD CIRCUIT模式，平添一分游戏魅力





←↑要在地图画面上找对手比赛，赚取金钱和经验值。

进入此模式后，会见到一个“大地球”地图，上面的物件会随着你等级的提高而增加。其基本流程如下（具体可随个人好而定）：

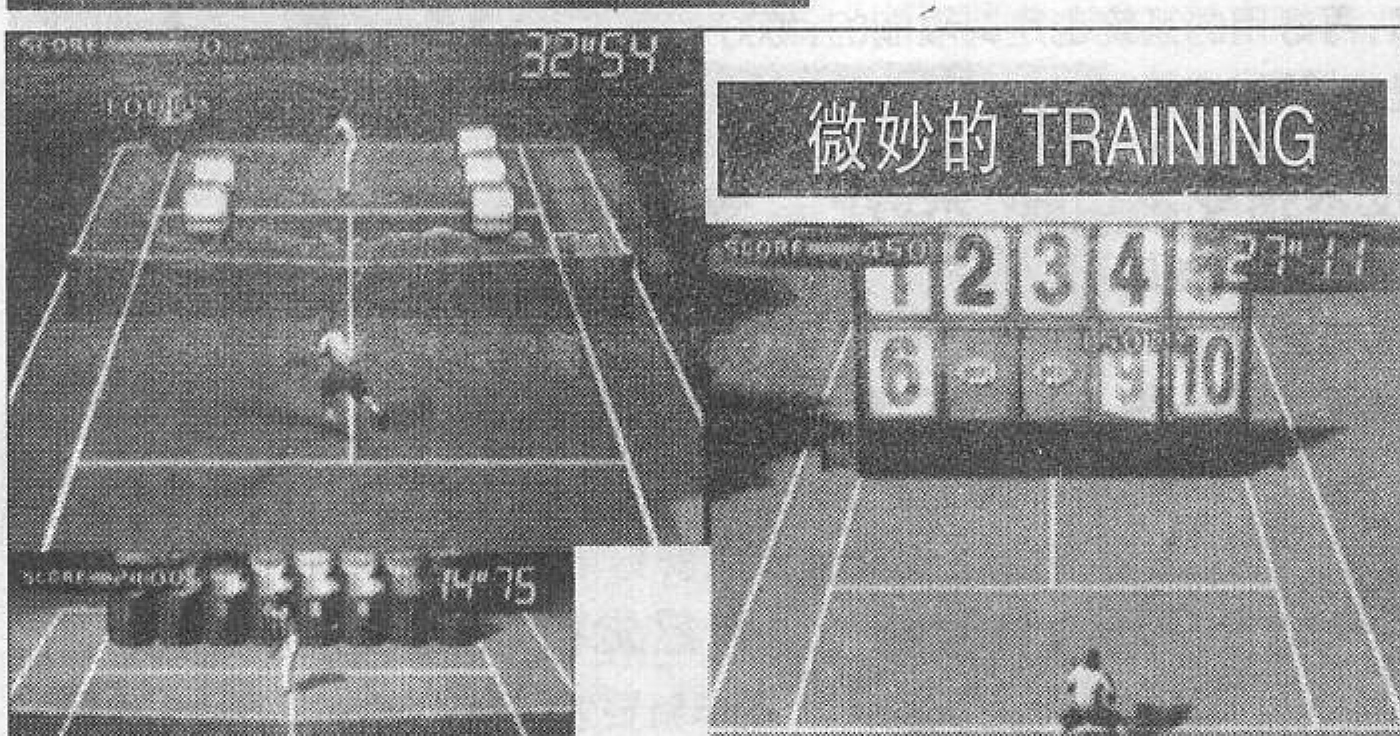
1、首先可进入TRIAL(LV1)，与对手进行资格赛。随着赛事的深入，比赛难度变高，局数变多。

2、可进入训练模式下，熟悉各种高难操作，以使自已的实力UP。

3、要么继续进行资格赛，要么进入SHOP。

4、商店是出售球员和比赛场馆的地方，你攒的钱愈多，买的时候就愈轻松。

5、地图画面下按START，可详细查看你的选手能力。



↑这是五种训练比赛中的三种。挑战它们可不那么容易。然而一旦将其完成，会有很高的奖金。检验操作的好地方。





↑引进新的球员和场馆要到“SHOP”。

●某日，吾玩过维罗尼卡后依然沉浸在游戏之中，走到一小店想买根冰棒解渴，忽曰：老板，来根维罗尼卡。老板曰：没进过此类冰棒。（浙江台州 包安）
●死或生2（DC日版），对比PS2，相信你会作出正确的选择。（广西北海 裴永明）

BIOHAZARD 3

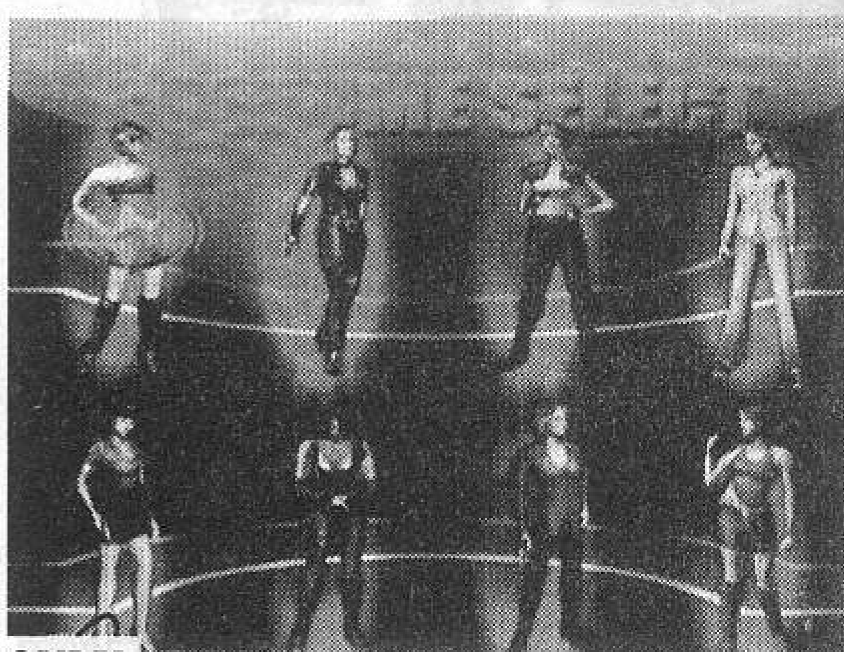
威力提升的恐怖感现在



版面美编/365

DC | 厂商:CAPAOM | 类型:AVG | 发售日:2000年11月16日

已经发行PS、PC版的AVG名作到发稿时已经发卖，不知国内的玩友有否玩到。对于这款已登场近2年，被众多玩家精湛和喜爱的旧作复刻版会有多大吸引力呢？鉴于国内的特殊情况，或许不少玩家又要收藏了。DC版虽不会有专门的画质提升，但凭借DC良好的多边形生成能力加上VGA—BOX输出，我们定能看到比PC版更干净悦目的画面。不过最主要的是，这次一定要有不同于先前版本的内容。



←可选服饰真是丰富，令人还真有再穿一次的愿望。右下角是DC版原创的，兰色紧身装，可比原来那身衣服更性感哩！

ONLY DC ① 让女主角外表最靓丽的版本

集中了其它版本的优点，并在DC版上追加了独特的服饰之后，新版BIO3的吉尔将会收集PS版6种、PC版追加的1种，再加上独创服装，共计8种。不知各位PS版的专家们是否将那隐藏的6件衣服找出来了呢？这回DC玩家可以省心了，不用费劲就连PC版的衣服也借了过来，而且在游戏开始，就可以直接选用哟！



ONLY DC ② 注意VM上的心电图

还记得《代号维罗尼卡》上突突的心电图吗？有了DC的VM，终于把健康检查从菜单中解脱出来了。这样简单了操作，加重了游戏的紧张感，恐怖还在，你的勇气还在吗？

ONLY DC ③ 提供4种难度选择

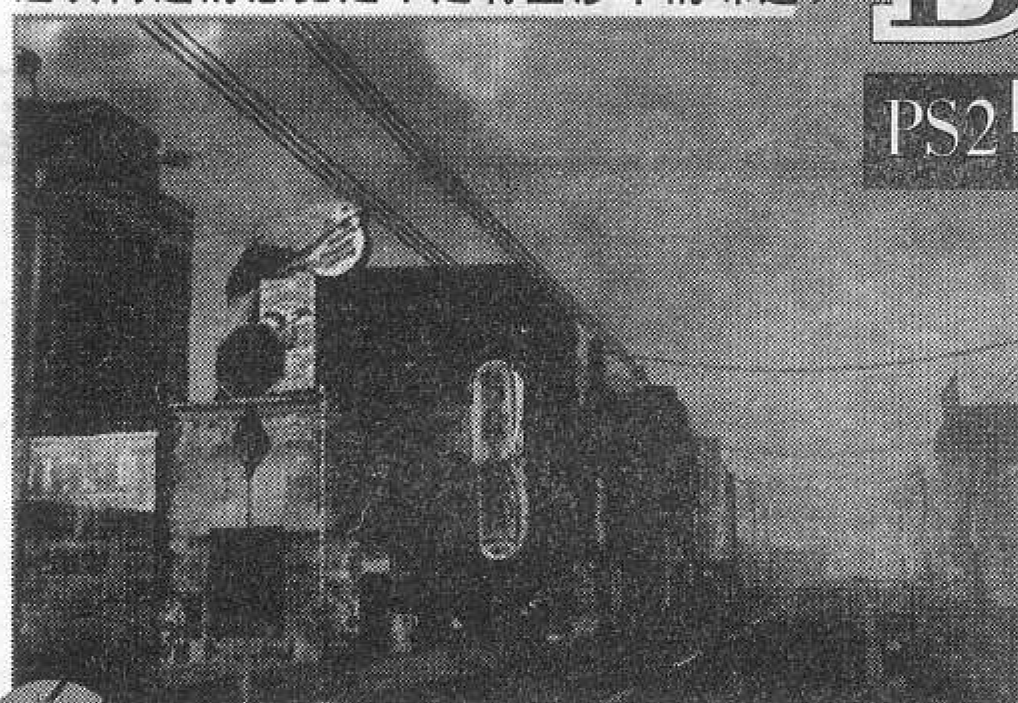
除了与PS相同的ORIGNAL MODEL模式外，还增加了与日本海外版相同的ARRAGNE MODEL，在这个模式中，适当增强了僵尸们的攻击力，并在总体上提高了游戏的难度，非常适合那些对自己有信心的朋友来重新检验一下自己的能力。



可惜，缺点也是令人烦恼：服装只能在初始画面上更换，也就是吉尔逃出大楼的刹那间更换，之后就只能穿固定的服饰了。

BIOHAZARD 4

↓CAPCOM像SEGA学习？
这次街道的感觉是不是有些莎木的味道？



PS2 | 厂商:CAPAOM | 类型:AVG | 发售日:2001年(预)

其实，CAPCOM尚未正式公布《生化危机4》，我们在这里只是根据早先于“东京国际幻想电影节”上播放一段全长30分钟的，名为《BIOHAZARD 4D：Executer》(执行)的CG电影，许多在场的观众都对其中精细的描绘手段和营造的恐怖气氛留下了深刻印象。



非常血腥却很写实的画面，正是延续BIO神话的得力法宝。

正统续作离我们还远吗？

注目焦点

虽然我们得到的不是新作的公布消息和游戏画面，但看到了素质如此之高的电脑动画，也会让无数僵尸迷们心动不已吧。的确，这个系列已经在玩家心中留下深刻的印象，全系列全球发售量超过1200万，虽然DC上发表了外传类的《维罗尼卡》，但人们还是热烈期待正统4代的出现。原来有消息说新作将会于2000年1月登场PS2，但由于《鬼武者》的延期，使得两作很有可能同时销售而吃掉彼此的市场。所以，CAPCOM将会视《鬼武者》的销量来制定PS2《生4》的发售日期，而且很有可能要定在2002年的3月(实在太漫长了)。

但根据10月19日的〈日本经济新闻〉报道，CAPCOM将会在明年秋季发表通吃所有家用主机与PC的游戏，不知会是……



→看来这次是血腥加暴力，为何人类总是在危难前显得弱小呢？



GT3 GRAN TURISMO 3 Aspec



感受驾御疾风驾驶的快感
享受超越真实的视觉冲击

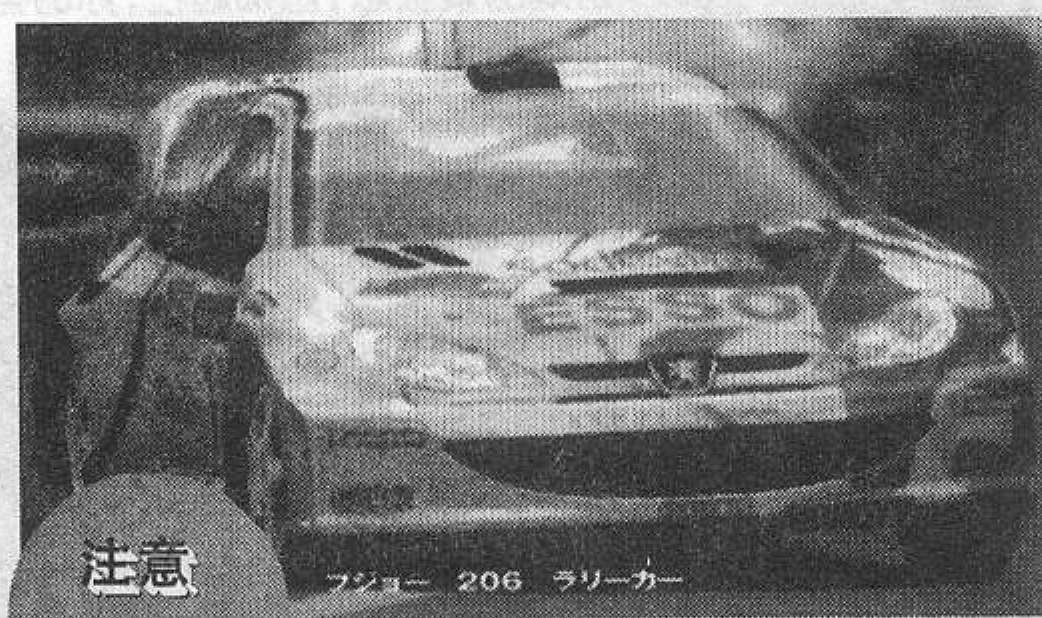
GT赛车3

PS2 | 厂商:SCEI | 类型:RAC | 发售日:2001年初(预)

主要述说

名称从“2000”到“3”转变的原因

原本命名GT新作为《GT2000》，是因为预计它将会在PS版《GT2》发售后的3个月内，也就是PS2发售初期问世，既希望通过名作带动主机销量的提升，也希望它能将PS2的卓越机能尽情展现。所以，为了追赶进度，预计只设置街机模式，也只是收录50种车型和几条赛道而已。所以这个当初认为比较简洁的GT新作由于在系统的完善性和庞大性上很难与传统符合，因此冠以正统名称“3”实在勉为其难，故启用“2000”的副标。



注意

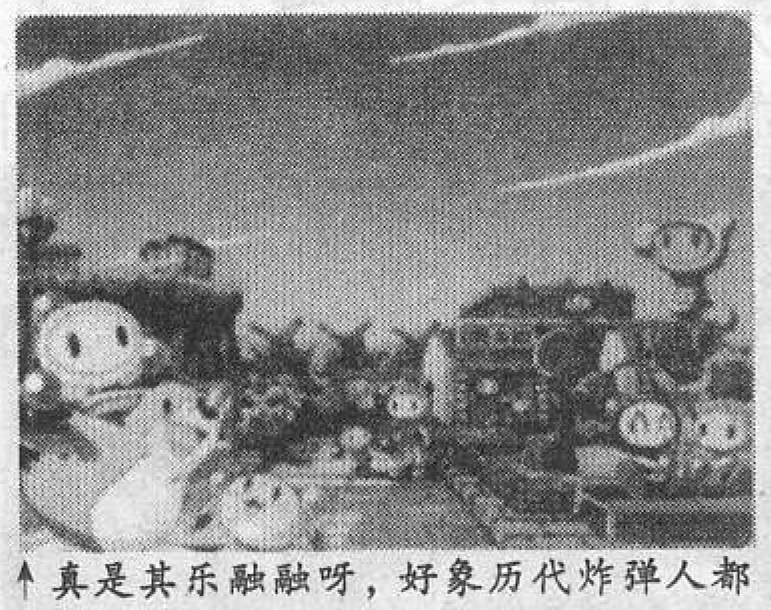
新作不但夸张地使用了实时环境反射，而且会将原本十分明显的“锯齿”现象减小，使画面干净利落。

当然，在实际的制作过程中，研究人员才思泉涌，不断完善原先的想法，将车辆类型上到150种，而且还将“GT模式”、“执照模式”和”冠军杯模式“等新思路加入近来，使得整部作品越来越成熟，也越来越可以背负起担当”GT“系列第三作的重任了。

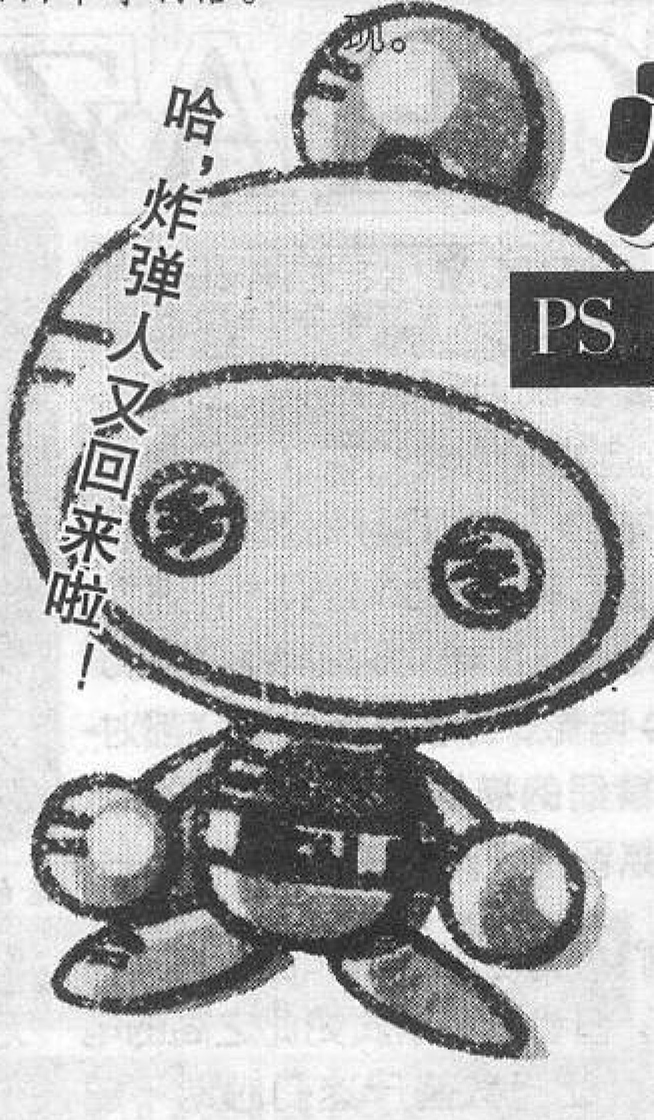
当然，由于新思路不断被加入，使得游戏开发时间被大大延长，从2000年上半年延期至2001年，鉴于时间上的拖后，所以“2000”的名称亦失去了它应有的意义。因此，最终新作名称由《GT2000》过渡到了《GT3》。

全面强化的新作，只要见过就不会忘记。

GT系列一向强调赛车游戏的表演性，即使在PS上仍旧能使GT赛车们在严重的马赛克中作出一级反光效果。以前难以实现的想法可在新主机上实施了。其实，应该感谢制作组将制作周期延长，使货真价实的作品摆在我们面前。不过，没想到连SECI自己开发的作品都要严重延期，可见PS2的开发难度。不过相信精心制作的《GT3》定可超越当初《山脊赛车5》的总体表现。



↑真是其乐融融呀，好象历代炸弹人都要聚集在这里似的，简直就是一个美妙的PARTY。朋友，你没被感染吗？



哈，炸弹人又回来啦！

炸弹人乐园

ボンバーマンランド

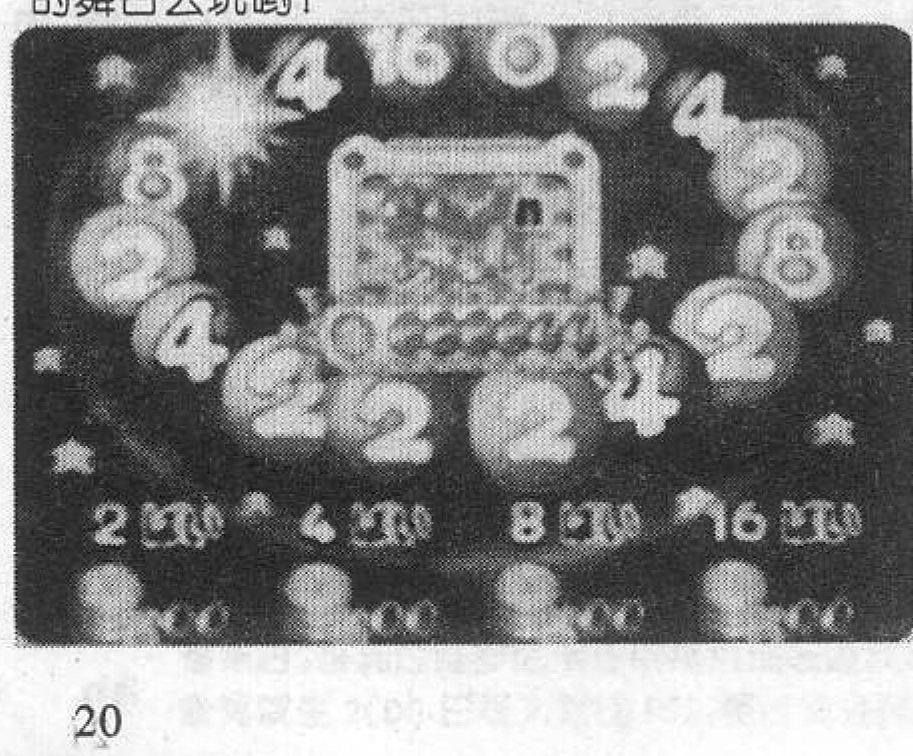
PS | 厂商:HUDSON | 类型:PUZ | 发售日:2000年12月21日

不知不觉，现在已经是炸弹人的15岁生日了，哈德森为了纪念这个特别的日子，特地制作了一个“炸弹人”和玩家的“乐园”。回想“炸弹”带给我们的乐趣，回想那些逝去的快乐时光，让我们在这个快乐的游乐场内尽情放松自己吧！

时至今日，炸弹人已经炸累了吧，它已经不仅仅是开工开路的先锋，而是一个名人哟。所以哈德森特地为它准备了这个庞大的游乐院。这个游乐园由“绿色地区”、“蓝色地区”、“黄色地区”、“红色地区”和“白色地区”5个区域组成，而且每个地区还有划分，并且不同区域的游戏设备也不相同呀！

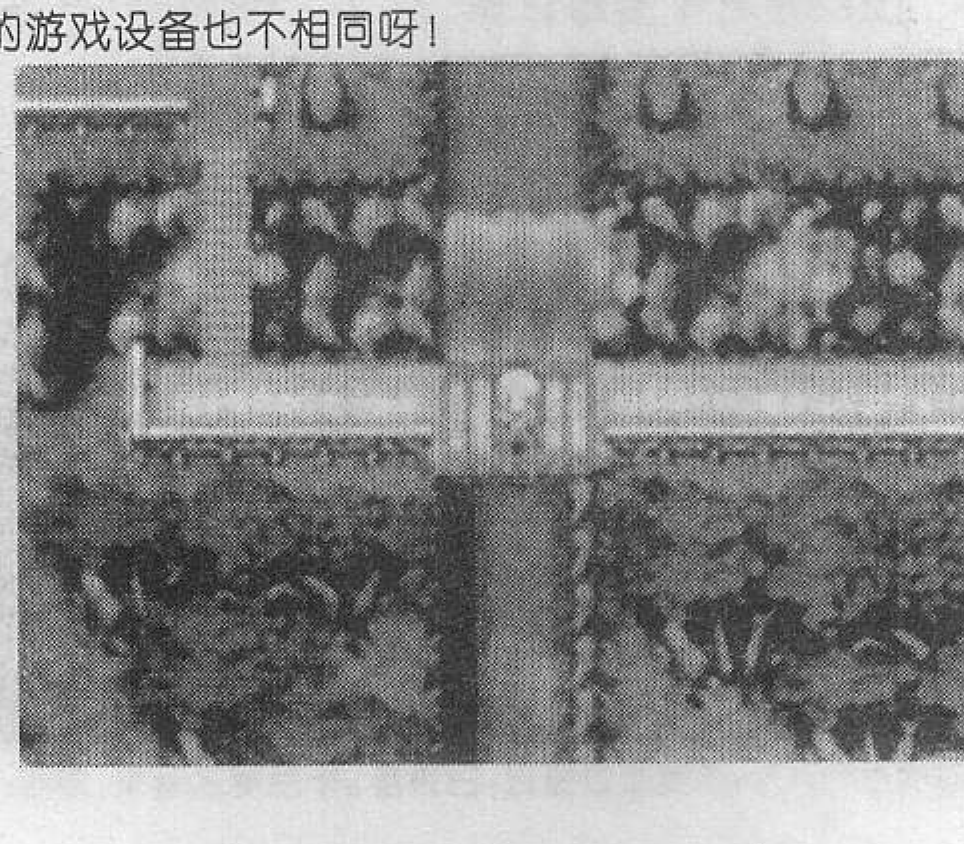
一定要注意收集拼图

虽说是娱乐性节目，但并非没有难度。每当你玩过一个游戏，你都将会获得一个“拼图”，用这个拼图可以去交换“B卡片”。只有持着“B卡片”，才能到新的舞台去玩哟！



←玩赌博的时候可要小心哟，运气不好可能就亏到老家去了。

→游戏中不但有广阔的游戏空间，而且还有丰富的游戏设备，从老虎机到云霄飞车，几乎你所熟知的游乐设施，这里都有，而且还有不少你没见过的哟！而且还可和朋友们一起玩团体战，相互捣乱或共同作战都是可以的。快选择自己喜欢的地方去吧！

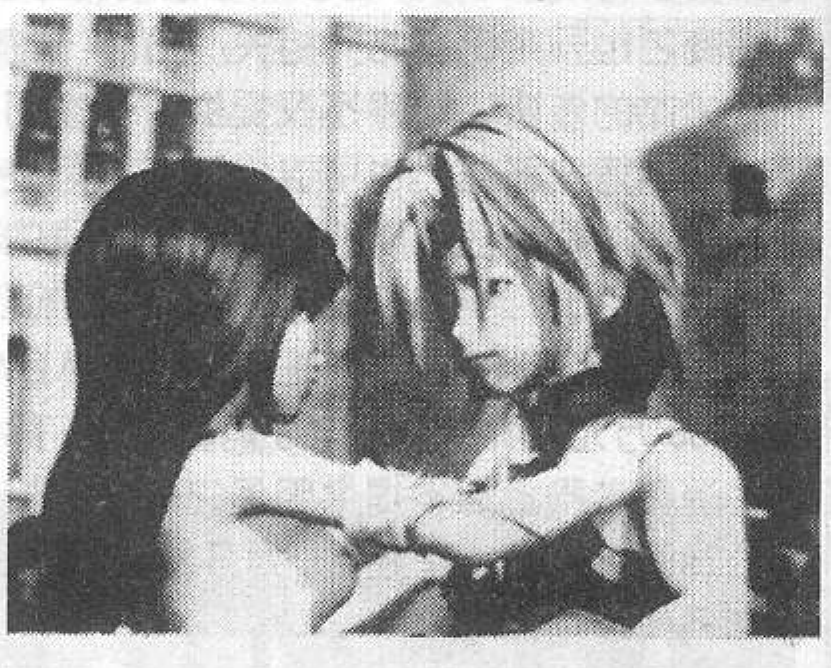




PS业界大事记

1月7日

"最终幻想Ⅸ"动画完成



从年初开始，许多玩家们所引颈期盼的PS大作"最终幻想Ⅸ"，于1月7日这一天终于有更进一步的消息了！当日，SQUARE公司在夏威夷的工作室表示，预计将于2000年度推出的"最终幻想Ⅸ"已完成了部分的CG动画。开发人员表示，SQUARE的美国分公司在先前曾裁了不少的CG美术人员，致使"最终幻想Ⅸ"的CG影片开发进度严重落后，而SQUARE公司在完成"最终幻想Ⅸ"的部分动画之后，打算将CG部解散、以后便采取好莱坞的外协方式。1月7日之前，"最终幻想Ⅸ"由日本总公司负责开发，完工后再统一整合CG动画。

SQUARE公司的游戏一向以CG影片画面精致、故事情节及人物设定引人入胜而闻名……或许采取外协方式是为了顺应形势，但自从SQUARE公司做出这项决定后，玩家们可能无法再看到原创游戏公司亲自制作的动画影片，不免有些遗憾！在1月7日这天，SQUARE公司正全神贯注于游戏软件的开发，并且将以PS2的游戏为优先，而PS用游戏排在次要位置。关于"最终幻想Ⅸ"，若能够开发顺利，就可以于今年夏天面市。

神奇！HUMAN复活？



1999年因为不堪资金长期亏损的重负，退出游戏开发业界的知名游戏开发厂———HUMAN公司，为了安置公司旗下的60名软件开发人员，决定与另一家软件开发商SPIKE公司（以"V－拉力赛"闻名）合作建立了另一个、资本额为3000万日元的小型子公司———Vile。该公司自去年10月就已开始参与游戏开发（目前由SPIKE发售的"爆走传说2"），发行则由SPIKE公司负责统筹，而SPIKE公司的现任社长则兼任这家新公司的社长。HUMAN公司在过去也曾是日本25家主要软件开发厂商之一，其代表作有"钟楼"、"火爆摔角"等多项脍炙人口的作品，在今年初时宣布退出游戏业界，并专注于电玩学校经营的决定时，着实令不少支持的玩家感到遗憾。不过，在今年1月7日，HUMAN的开发小组原班人马将转移至SPIKE公司，那么喜爱原HUMAN公司作品的玩家们就不怕再也玩不到他们的游戏了。

周间焦点
Digicube的销售统计

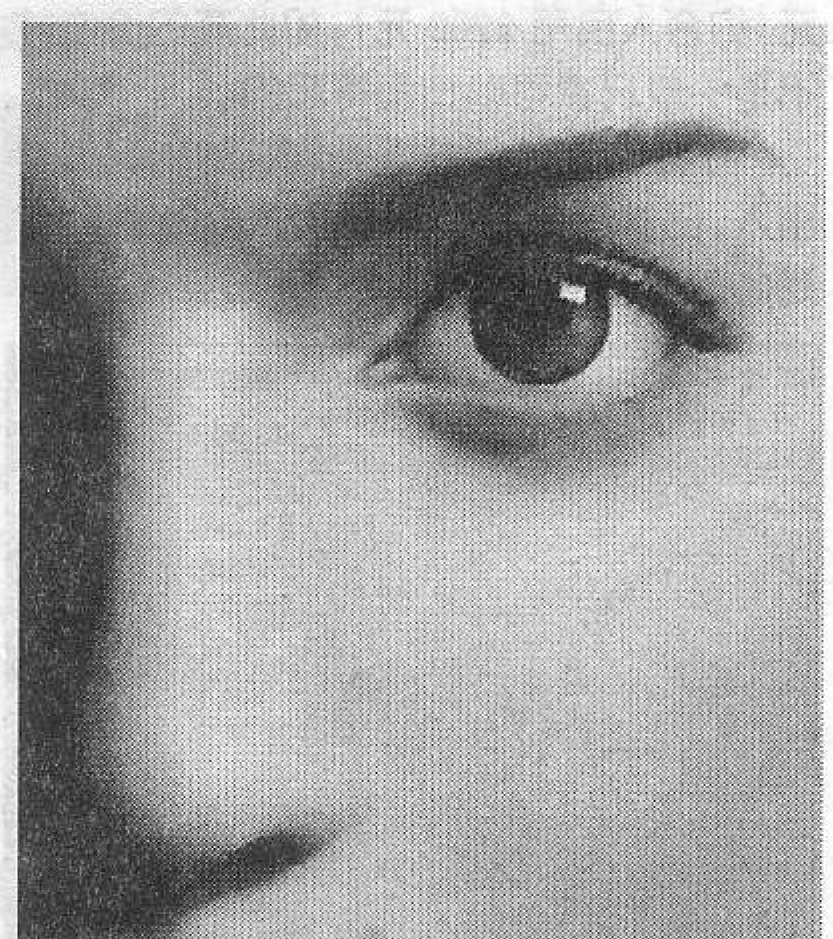
1月1日，日本游戏经销商Digicube公司公布了旗下18,000间连锁店统计数字。自1999年12月至2000年1月4日为止，日本软件销售排名。其中PS游戏占8款，而DC游戏则占2款。

1月14日

"Final Fantasy The Movie"最新速报

玩家们是否想过，未来的电影明星可能不是真人，而是一名由电脑以多边形科技所创造出来的虚拟人物？如果是"Final Fantasy The Movie"的动画设计师们的话，就有可能了！

SQUARE公司早些时候公布，将以该公司的RPG大作系列"最终幻想"为基础主题，进行电影的制作式开发。而这也是业界第一部采用"实摄人物"而成的动画。换句话说，这些人物看起来没有传统CG的不真实气味，而就像真人一般，因为他们是"虚拟演员"。



"对于我们来说，制作这部电影最大的挑战，就是要通过电脑CG模拟"真人的动作"，特别是面部的表情、头发及衣服质感。"电影制作人如此说道。

"这比模仿非人类角色，像昆虫或恐龙的动作要难上几百倍，因为我们每天都在"看"别人的动作，所以对人类各种细微的动作会挑剔得更苛刻。"

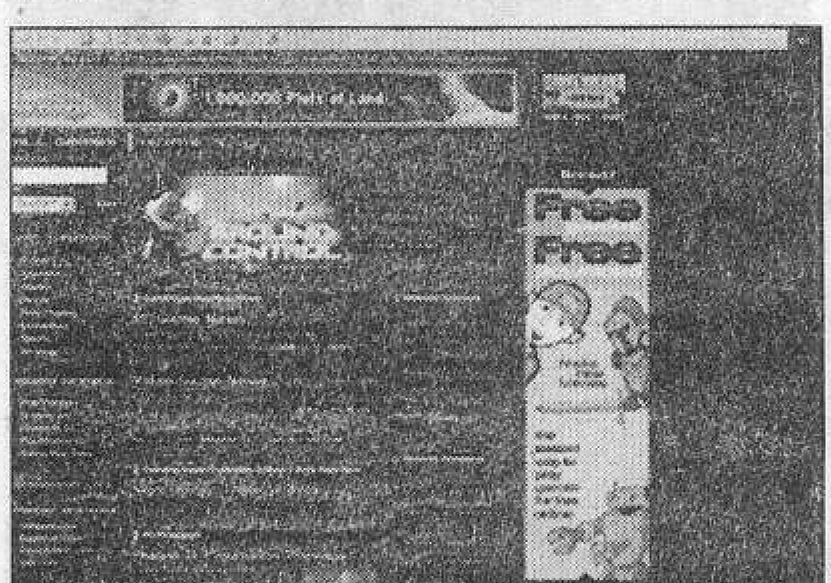
为了能更真实地表现出一些细微纹理，像脸部的表情和皱纹，SQUARE 公司专门设计了一个独特的软件，提供给制作这部电影的夏威夷分公司的150位工作人员使用。不过，有关这些创作的所有过程和相关资料，全都被列为“第一级机密”，严禁泄漏。2001 年前，他们肯定不会公布这张照片的人物资料，我们甚至看不到“她”的整个面容，不过至少我们知道她是女性人物了。这部电影的时代背景定于遥远的 2065 年，而 2065 年的地球则是被外来民族占领了。

“Final Fantasy The Movie”结合了互动式游戏和电影特效的科技，“所以才会让这部电影看来如此特别！”。

在北美已经可以预定 PS2?

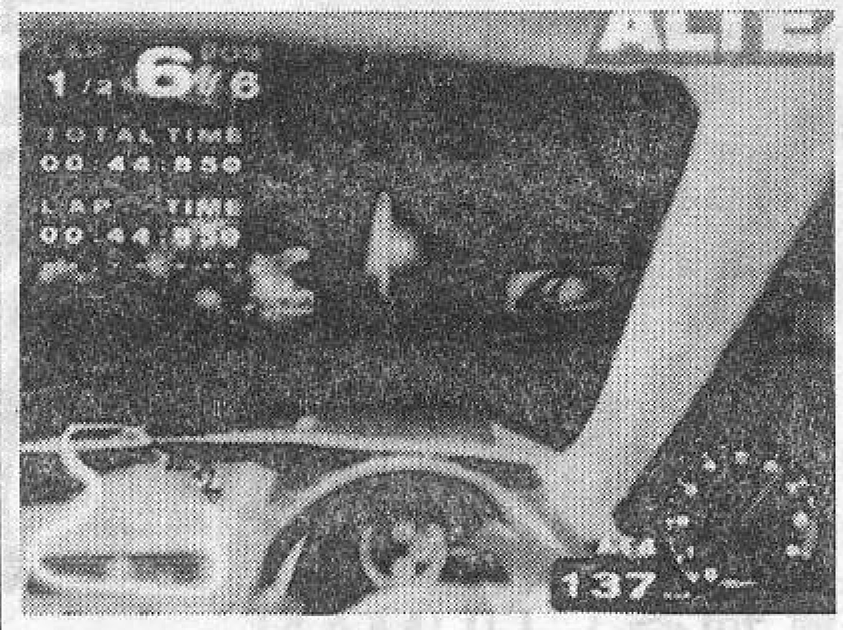
预定 2000 年 3 月 4 日，于日本发售的 SCE 重量级主机————PS2，在1月14日左右的时期，于北美居然已经开始接受预约了！在当时的情报中，SCE 公司采用一反常态的销售策略，在日本先行推出，欧洲及北美则是于秋冬之时推出。如此，使得 PS2 于欧洲的上市日期略晚一季。正因为如此，北美的网络购物公司“Game spot”为欧洲玩家提供了线上订购的方式来提早购得 PS2，而预约的玩家也可保证在 9月30日至10月30日以内得到这台 20 世纪末登场的次世代主机。但是先行得到的代价可不便宜，仅订金就高达 399 美元（约合人民币 3200 元），如此高的价位并不是一般玩家可以负担得起的。

不过，当时的情报和现在的情况颇有出入，日本于 3月4日先行推出没有错，但是北美 PS2 预定于 10月26日登场。



SQUARE 公司首款 PS2 发售作品登场

SQUARE 公司继之前“最终幻想Ⅸ”动画开发接近完成的轰动性发言后，当即于第二周再一次发布重要消息该公司所制作的 PS2 专用游戏，并不是于去年东京电玩展秋中所展出的动作游戏——“保镖”，而是另一款名为“驾车感觉 Type－S”的赛车游戏。



SQUARE 公司的“驾车感觉 Type－S”并不是一般的赛车游戏，而是一款类似“GT 赛车”的赛车模拟游戏。不但游戏中所有的车辆都会以真实式样登场以外，更有其他各大汽车制造厂如丰田、日产等直接支持。

例如，以往的赛车游戏就算制作得再真实，也都是限于外表给予玩家们的真实感。从来没有一款赛车游戏有让玩家们看到车子的内部设备的。而这款“驾车感觉 Type－S”不同，车中极为真实的内部设计，让玩家们在切换到“车手视点”时，即可亲眼欣赏到。让玩家们从里到外，都可以享受到真正赛车手的感觉。在 1月14日的时段，“驾车感觉 Type－S（暂）”的发售日预定于春季，价格等则尚未确定。



1月 21日

PS 圣诞节商战传捷报 销售总额 15 亿美元

在1月初，SEGA 公司的 DC 初发售，并且市场情况还算可以的情况下，SCE 公司于 1月21日公布了，PS 系产品于 99 年圣诞节前后销售总额为 15 亿美元（约合人民币 124 亿元）。这当中也包括了 PS 主机、相关周边、软件等收益。PS 在 11 月初至 12 月底之间，共卖出了 300 万台、游戏 1500 万份的佳绩。1 月初于北美已经有 2500 万台的销售记录，也成为现在市场占有率最高的家用主机。在美国，平均每 4 个家庭就有一台 PS。面对如此庞大的市场，SCE 的美国分公司总裁表示，未来 PS 在北美仍会有很大的发展空间，并将和 PS2 并行发展。

1月 28日

SCE 的网络购物商店 Playstation.com

在此时期，为了配合即将于 3月4日发售的 PS2，SCE 公司宣布新成立的 Playstation.com.JAPAN 公司将于 2月1日开始营业。这家公司所提供的服务，是让消费者通过电脑上网，就可以直接订购商品（目前预计提供 PS、PS2 的硬件和软件），另外他们预计在 2001 年开始进行以 PS2 为主的电子商务。由于 PS2 也同时具备了可观赏 DVD 的多媒体系统，因此网络商店也预定销售此类相关产品。

如此的做法，似乎不仅提供了玩家们更方便的购物服务，也可以省下在采购上所花费的时间，因此网络购物对于忙碌的现代人来说，几乎已经成为一种趋势。而 SCE 公司耗资 4亿8千万日元（约合人民币 4000 万元）所建立的电子购物网站，除了为消费者网上购物提供服务之外，也将为公司间接累积直销经验，为开发 PS2 电子商务作准备。

2月 3日

“勇者斗恶龙Ⅶ”公布延期！



ENIX 公司1月底宣布，该公司将于 PS 上推出的“勇者斗恶龙Ⅶ”已确定将延期到 5月末。

原本去年 12月29日发售的“勇者斗恶龙Ⅶ”，因为开发工作上的问题延到今年 3月，而现在再次发表发售延期至今年 5 月。

其实此前就传出“勇者斗恶龙Ⅶ”会为了避开 PS2 的发售而再次延期的消息，这次延期的理由是否真如传闻所言，可能也只有 ENIX 公司本身才知道了。

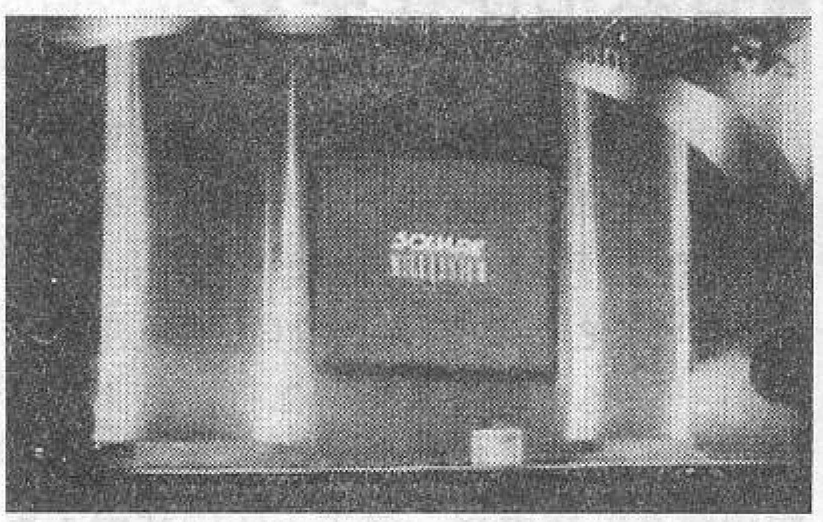
与PS2同时发售大作销售时间更动

开发“山脊赛车”系列、“铁拳”系列等著名游戏的厂商NAMCO，于2月初左右时期在官方网站公布，原本预计即将在3月4日发售，也就是与PS2同时推出的游戏“铁拳TT”及“山脊赛车V”的发售日作了调整，“山脊赛车V”维持原发售日不变，而“铁拳TT”则是延期至3月30日。

SQUARE千禧祭隆重登场

史克威尔千禧祭终于于1月底开办。PLAY ONLINE于此登场，许多由SQUARE公司所提倡的网络娱乐观念及连线游戏，都将由此登场。而最令玩家注意的，就是会场上一口气公开的“最终幻想”最新系列三步曲。

首先PS作品“最终幻想Ⅸ”按计划于今年夏天登场；而PS2作品“最终幻想Ⅹ”则是采用了某些网络要素的新一代“最终幻想”，预定于2001年春季登场；最后是“最终幻想Ⅺ”，完全网络形态的游戏，预计将于2001年夏季登场。



2月19日

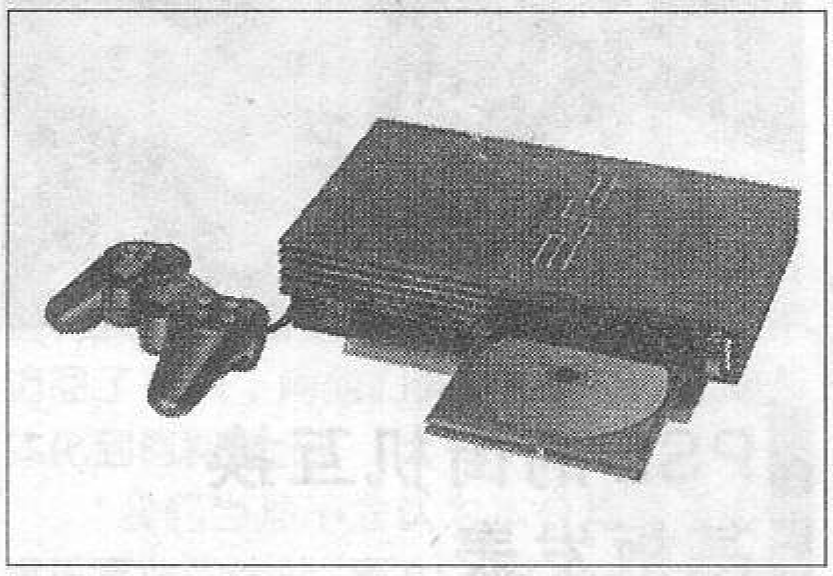
PS2预约争夺展愈演愈烈

在3月4日PS2发售前，众玩家担心无法于发售当天买到，所以纷纷寻求其他的预约管道。

在日本赫赫有名的网络购物商店“TSUTAYA”，当时即展开了PS2预约权争夺活动。玩家们加入此项预约抽选活动，幸运者才能获得以预约方式购买PS2的权利。由于当时大部分店家都不让玩家预约订购PS2，因此这可说是一项福音，不过前提也必须要运气好才行。此活动当时于2月12日至2月29日止，而TSUTAYA的服务区域只限日本当地。

PS2“向下相容功能”并非百分百

2月中旬，SCE宣传部对外表示，PS2将无法完全地向下对应PS游戏的相关消息，作了正面答复。由于市场投资人对此消息相当敏感，深怕PS2会因为无法执行PS所有的游戏而推迟发售日，造成了SCE股票在东京证券交易市场暴跌。SCE公司为此再度重申，虽然PS2无法执行所有PS游戏，但是PS2在3月4日发售的日期并不会因此而延期。SCE公司发表了这个声明之后，SCE公司股票立即暴涨。



“放浪冒险谭”大获好评！

日本游戏业界游戏评分最具权威性的电玩周刊杂志“FAMI通”，其游戏评分能够达到满分40分的话，着实是一件非常不容易的事。继“N64塞尔达传说”、“DC“灵魂能力”，接下来便是由SQUARE于2月20日推出的PS用软件“放浪冒险谭”了。



PS模拟器旋风引发专利诉讼

被美国允许发售的PS模拟器“Virtual Game Station”，因为侵犯了PS主机在制作过程中多项专利权，再次被SCE公司起诉。

Playstation.com网络销售PS2

SCE公司于2月21日宣布Playstation.com已经卖完所有能够在3月4日供应的PS2主机，想在3月4日得到Playstation.com销售的PS2，应该是没有门路了。

2月23日

东京电玩展2000春PS软件专展？

每年的电玩界盛会“东京电玩展2000春”于2000年4月开办。而举办东京电玩展的CESA亦依照惯例于2月23日公布“东京电玩展2000春”的参展软件。总共展出游戏软件数共148款。其中以PS为平台所开发的游戏数量即占约3分之1左右，约50款游戏，极为惊人。

2月25日

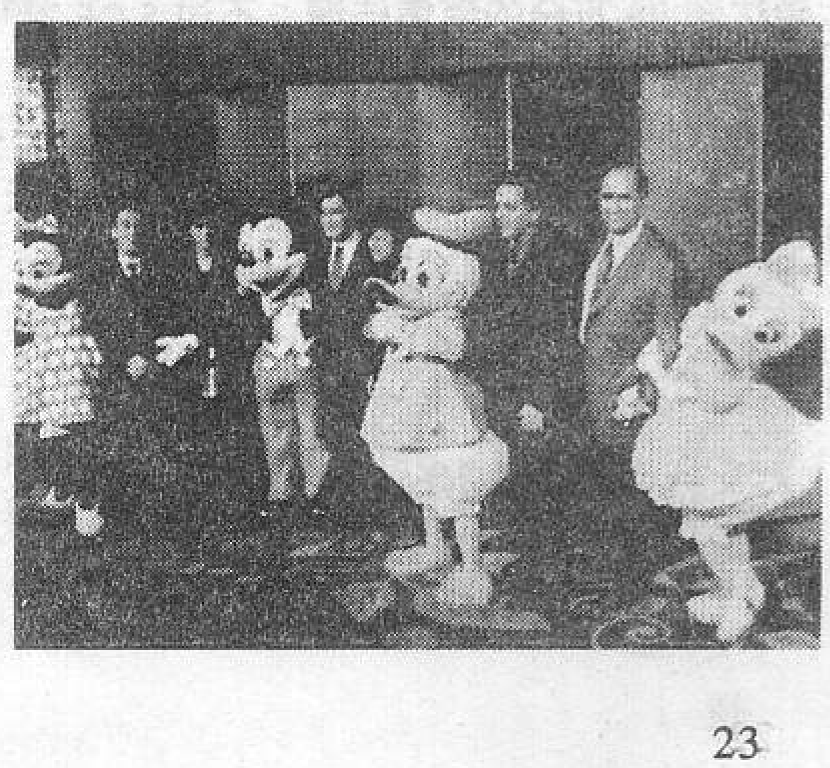
PS FESTIVAL 2000玩家们抢先体验

“PLAYSTATION FESTIVAL 2000”于2月17日早上十一点在日本东京幕张开幕。当时的主要活动是，让玩家们及各业界人士能够在PS2发售日前夕抢先体验！现场另外还举办了让大家进一步了解PS2硬件功能解说，以及各开发厂商名制作人现身发表还未发表的软件。

发表会上，CAPCOM公司与GAME ARTS公司发表合作宣言及PS2版“生化危机”新作开发宣言、TECMO公司制作人板垣伴信发表PS2版的“死或生2”的移植宣言等。

SQUARE、迪斯尼两大公司进行合作

2月18日于下午，著名软件开发厂商SQUARE公司在“PLAYSTATION FESTIVAL 2000”举行了PS2软件开发的发表会，宣布SQUARE公司与迪斯尼进行软件上的合作开发计划，并且角色设定一职将由曾担任“最终幻想Ⅶ”、“超时空之钥”等人气作品角色设定的野村哲也先生执笔。





3月1日

PS2售前一周 日本业界状况

已接近PS2的发售日期，当时SCE社长久多良木健曾表示PS2的初次出货量为100万台，而业界曾传出不可能出货一百万台之类的说法，使得消费群被无数谣言搞得人心惶惶。

在2月中旬，SCE的网络购物商店Playstation.com刚开始接受网络预约PS2时，刚5分钟即发生因过多使用者要求登入而造成死机的事件，于当天SCE公司立即请IBM公司进行紧急伺服器增强的动作。原先为20台的伺服器，此次一口气增加到35台。比起事故前，已可应付一小时120万次的网络存取动作，并且立即可再度进行预约。

周间焦点

3月3日 PS2推出,PS降价?

SCE广报部在3月3日这一天否认该公司有计划在PS2推出后，将现有PS主机的价格再度调低的消息，并表示目前调低PS主机的价格是没有任何意义。至于在PS的软件方面，则可能在合理的范围内降价。

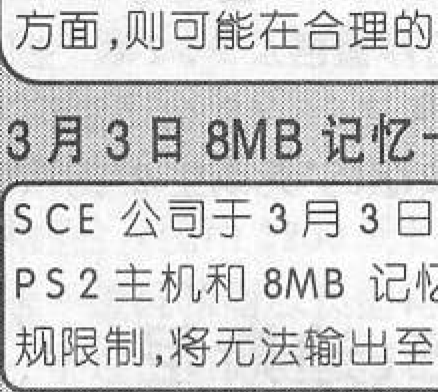
3月3日 8MB记忆卡,不得输出?

SCE公司于3月3日这天正式确认，PS2主机和8MB记忆卡由于日本法规限制，将无法输出至其国外销售。

3月10日

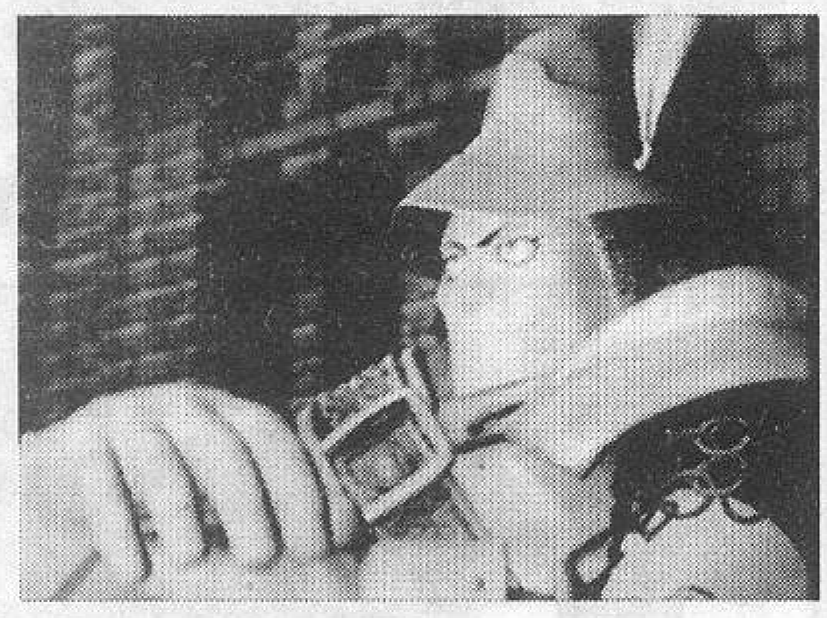
PS2发售三天 共销98万台!

3月10日SCE公司对外宣称，PS2自3月4日在日本全国开始发售仅三天，便达到98万台的销售佳绩，不过SCE公司并未说明这是实际销售量，还是订购量。不过日本某业界人士指出，PS2在三天内的出货量可能少于SCE所公布的数量，因为三天中日本小卖店出货量，达不到98万台的惊人数量。



"最终幻想Ⅸ" 发售日确定

"最终幻想Ⅸ"的实际发售日为今年7月份。SQUARE公司记者会上再度重申SQUARE公司为PS2所开发中的"最终幻想Ⅹ",可望于明年春天时期发售。而"最终幻想Ⅺ"则由原先预定的2001年夏天延期至2001年秋天发售。



PS2的街机互换 基板发表

3月上旬，SCE公司宣布了一条有关于PS2大型电玩用互换基板的消息,SCE公司于日前已提供NAMCO公司PS2互换基板用软件的软件开发工具。互换基板主要在于方便日后受玩家们欢迎的街机游戏移植家用版主机。PS2互换基板及PS2主机在硬件原理上是相同的，所以在开发时可以省下大量的时间及开发费用。

3月17日

PS的最大对手登场 XBOX一周前发表

美国时间3月10日,微软公司在美国与日本同时举行发布会，会上展出了一直处于传闻中的XBOX。预计于2001年秋天推出的这款新主机,没有公布价格。

PS2有缺陷? DVD播放问题多多

PS2发售一周后,SCE公司不仅要应付缺货状态,还得应付记忆卡的故障现象、及DVD播放的不良问题等。

有些玩家表示，在使用PS2运行PS软件之后再播放DVD影片,会发生不能放映的现象。可是如果重新将PS2主机附赠光盘中的播放程序下载到记忆卡中，DVD播放功能又会回复正常。有些第二区DVD无法播放。

如果玩家们先玩游戏再看DVD影片，多半会出现无法辨识区码的情况。根据SCE公司的说法表示，的确有此现象发生。但该公司初次表态时不承认这是因为主机的结构问题；认定此问题发生的原因是使用者在特定环境下使用的现象，并不是所有主机都发生这种情况。3月11日SCE公司宣称，PS2放映DVD影片时发生的问题，原因是有些早期发售的记忆卡存在一些缺陷，并有可能在一定的情况下破坏记忆卡内部记忆。

周间焦点

3月15日 PS2抢手

由于PS2记忆卡方面的问题，使得在日本国内的出货量处于停顿的状态，因此有些日本零售商公开以45000日元的代价收购二手PS2主机，然后再以5万日元以上的价格转卖给抢购的玩家。

3月24日

SCE公司获得 日经BP技术奖

3月21日，由日本最具规模的平面媒体——"日本产经新闻"科技部门所举办一年一度的"日经BP技术奖"，公布的得奖名单中SCE公司的PS2游戏主机榜上有名。由于PS2优秀的半导体开发技术获得了日经BP技术奖中的大奖。这已是第十届日经BP技术奖，过去十年中技术大奖几乎没有家用电玩主机染指。

PlayStation.com公布 PS2主机故障原因之一

3月下旬，SCE公司电子商务相关网站PlayStation.com布告栏公布PS2的使用注意事项，PS2不能以斜置方式运行游戏或任何DVD影像光盘。当软件在运行状态时，不能移动主机，因为这些细微的动作，可能造成PS2运行故障。

SCE对PS2观看全区 DVD问题作出处理

PS2发售当天，不少拥有日本地区以外区码的DVD的玩家，随即测试PS2的DVD播放功能是否真如传闻中所说的具有全区域格式识别功能。结果在正常的情

况下，PS2本身所搭载的DVD播放功能只能够观赏第二区的影音DVD。

但在PS2发售约两周后，海外某网站便传出一条令人吃惊的消息，用一种遥控器可以干扰DVD播放软件对DVD地区规格的检查。就像用秘技那样跳过DVD影片区域码检查，便能观赏到任何区域的DVD影片。而SCE公司在事件发生之后随即宣布推出新版本PS2 DVD播放程序的消息，阻止玩家们利用日本版的PS2观看其他区域的DVD影片。这套驱动程序将在下一批SP2主机发售时推出。此外，针对此前使用不当方法来观看海外版DVD时出现故障及播放DVD影片时所发生声音跳音现像等问题，SCE公司采用新主机配备新版DVD播放程序的驱动光盘。对于已买到第一批PS2的玩家，可以自愿寄回光盘更换新光盘。

4月14日

第四届日本游戏大奖颁发

由CESA（电脑娱乐软件协会）主办的第四届日本游戏大奖，3月30日在日本东京国际会议中心举行颁奖典礼。第四届日本游戏大奖由一般玩家、及CESA会员在99年1月1日至12月31日期间所发售的各游戏软件中提名候选作品。3月30日对各提名作品进行投票。获第四届日本游戏大奖的作品是SCE公司所推出PS专用PDA游戏“随身玩伴”。另外，这个游戏还获得了游戏设计奖和角色设计奖。

4月21日

PS2销售量突破200万台

SCE公司于4月中旬表示，PS2发售以来，到4月16日总共发售的数量已超过200万台。

至三月底截止，SCE公司统计总销售出货量约为140万台，而接下来的半个月时间便有60万台的销售佳绩。如此，PS2便在短短的一个月内达到了200万台的销售量。同时SCE公司还表示日后仍然要维持月产50万台PS2的生产量。



4月28日

PS3将于2005年登场

到2005年PS3将会发售。SCE公司社长久多良木健表示：“到2005年，世界各个主要国家对应宽频网络的通信设备都已经有一定程度的发展，新一代主机PS3或许就会登场。”

这是4月8日“日本读卖新闻”对久多良木健采访时得到的消息。不过多久社长此番话是以“今后网络通信基础的长足发展”为前提的。虽然这还是许多年以后的事情，但还是引起了玩家们的关心。我们特地访问了SCE，向他们请教这项构想已经具体化到何种地步。

“我们当然不会认为本公司对于电子娱乐事业的计划、到PS2就算告一段落。社长说这番话的意思，应该是他对将来的构想，同时也是我们将来要努力发展的一个方向。”（SCE广报部）

5月26日

SCE公司再度控告Bleem!

SCE公司5月份再度对Bleem公司提出控告。对于Bleem在Dreamcast上推出“Bleemcast”模拟器，使得PS软件可在DC上使用，游戏的各方面增强效果，居然比PS2本身的画面增强了不少，相信光是这点就令SCE公司非常紧张……

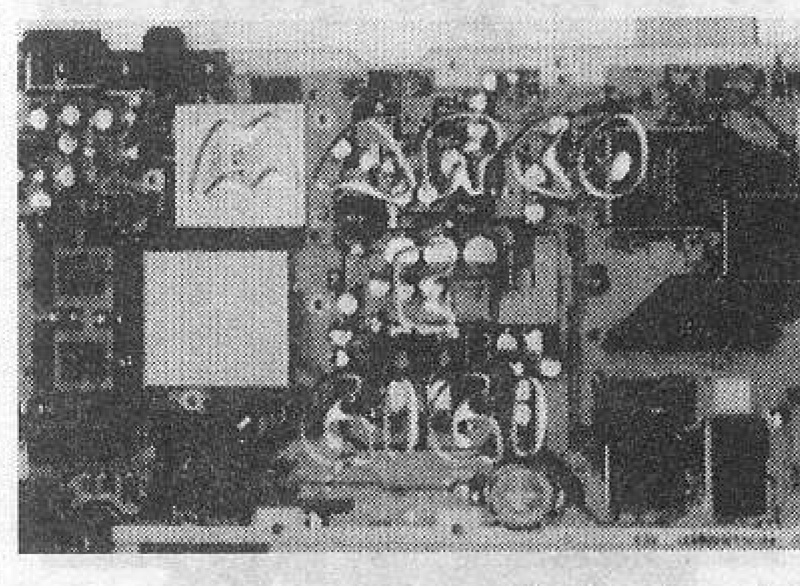


SCE公司在控告Bleem侵权的诉讼状中表示，Bleem侵犯了SCE公司6项专利权，而Bleem在宣传海报上使用了PS软件的游戏画面，这也已经是一种侵权的行为了。

另一方面，Bleem对于SCE公司的控告表示，SCE的行为是在欺凌电玩业界的弱者。

6月9日

SCE公司再投巨资扩大PS2元件生产



6月1日，SCE公司宣布，为了改变PS2在日本严重缺货的状况，准备日后即将进行海外的销售以及将来的网络化项目，决定投入1250亿日元的巨额资金扩大0.18微米至0.15微米的芯片生产线。

SCE公司去年已投入1300亿日元改建生产线，现在又推出第二个生产线增加计划。项目全部投产后，预计可达到月产1万枚芯片的生产能力。

此项计划，不仅可以提高PS2的128位CPU EE及绘图芯片GS的产量，还能实现DVD/CD的相关LSI电路集成化，使PS2的成本下降及生产能力大增。

6月16日

PS2：以全球销售1000万台为目标

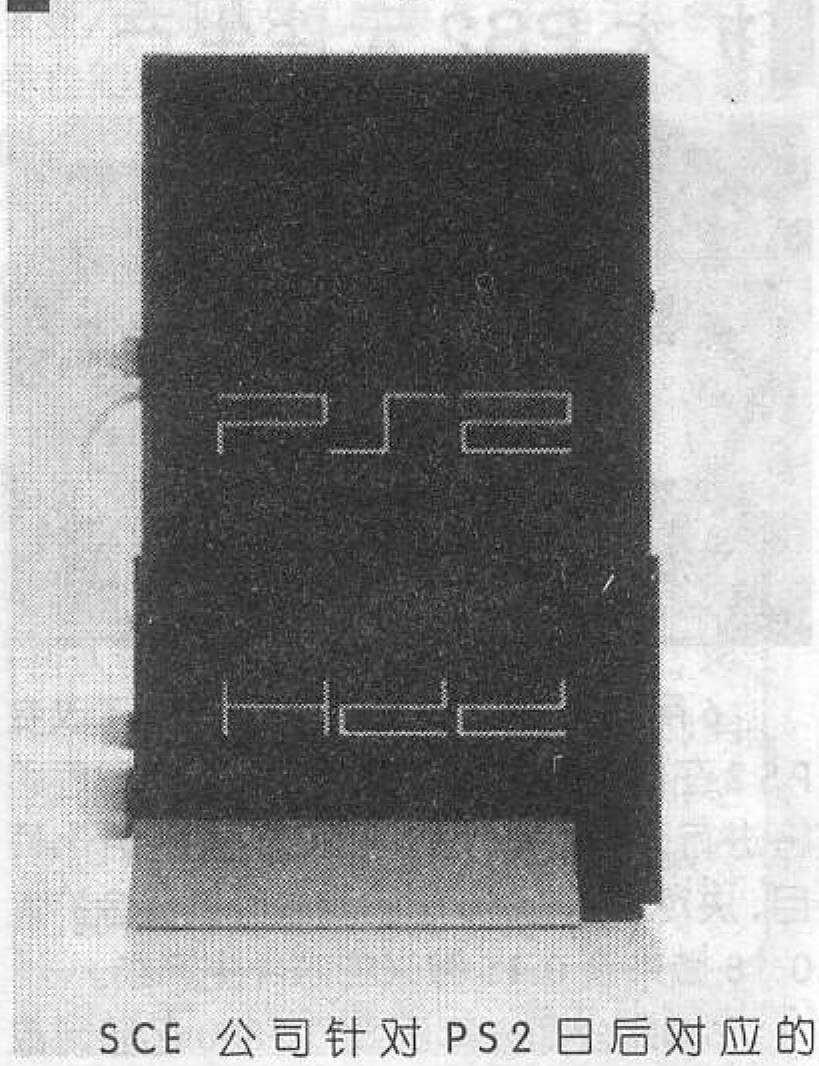
SCE公司在东京都举办的“PlayStation Meeting”上，披露了有关PS系列产品的各项商业策略。

首先SCE公司社长久多良木健先生表示，到5月24日为止PS2的总出货量已高达200万台，在购买PS2的玩家中，约有百分之三十的玩家为首次接触电玩。如此看来在PS2时代扩大玩家的占有层次也是SCE公司将来相当重要的课题。

接着，久多良木健表示，近期预计日本销量将达到 400 万台，北美地区达到 300 万台，欧洲地区达到 300 万台，台计 1000 万台 PS 2 的惊人销售量。现在正进行开发中、并且已经发表的 PS 2 专用软件总共有 389 款。另一方面，为了满足全球玩家对 PS 2 的需求量，改变日本国内 PS 2 缺货的状态，SCE 公司已投入巨额资金扩大元件制造厂，提高 PS 2 的产量。

最后，SCE 公司表示将致力于 PS 2 的下一个目标，也就是众人所期待的网络对应功能。

PS2 专用大容量硬盘驱动器发售预定



SCE 公司针对 PS2 日后对应的"Broad Band Transmission"(一线多频道传输方式)高速网络功能，需要大容量资料传输或下载保存的问题，决定将于今年冬天在日本国内推出 PS 2 专用硬盘。

事实上，这款 PS 2 专用的"硬盘"，并非只是具有储存大容量资料的功能而已。SCE 公司的这项周边，把硬盘和以太高速网络连接配件整合。换句话说，这项周边是硬盘与以太高速网络连接配件整合后的产物，通过 PC 卡与 PS 2 连接。今后可以使用 CATV 有线电视网或 DSL ＊(Digital Subscriber Line，利用电话线进行高速数据传输的线路）的方式进行高速网络连接。而原来预定提供网络电子商业服务的"e－Distribution"，也会及早运行。

这款带有大容量储存硬盘功能的配件也不仅用于网络的资料，对于平常 PS 2 执行 CD/DVD 规格的游戏或程序时，也会作出"资料暂存"的动作，使 PS 2 执行软件时，能够省去许多的读取时间。

另外对于多片装游戏或软件中的资料，也可一次存入硬盘中，除了加速资料读取外，还省去了"换盘"动作。日后软件商一旦推出大量的追加相关资料，也可一并存入。为将来游戏形态的发展，提供了广泛的前景。

硬盘除了有助于 PS 2 执行游戏程序，对于游戏软件以外的应用软件，也可以通过 PS 2 多种扩张端子来运行。例如近年来以爆炸的速度流行开来的数字照片资料管理、保存甚至特效处理等，以及对高解析的数字影像用大容量硬盘来进行录制等等。将来，运用 PS 2 所附加的强大周边——硬盘，或许有可能成为数字家电。

再就是大家最关心的问题了，硬盘的容量多大呢？对于这个问题，久多良木健社长表示，"我们非常希望能够有更多的玩家使用这款极为吸引人的周边，以市面上 10GB 硬盘的价钱面市。而容量方面，对 10GB 硬盘嫌不够用的玩家必定不在少数，所以我们预定将容量提高 40GB 至 50GB。"虽说现在 PS 2 专用硬盘的容量尚不明朗，但想必一定是至今最为物廉价美的周边产品。

另外，将于今年 10 月份在美国发售预定的北美版 PS 2，LSI 晶片制造技术将由 0.25 进化至 0.18，如此一来 PS 2 内部主机版的大小也缩小了约一半以上，所以北美版的 PS 2 专用硬盘，将是内置式的。

Ps one：以新生活为主题

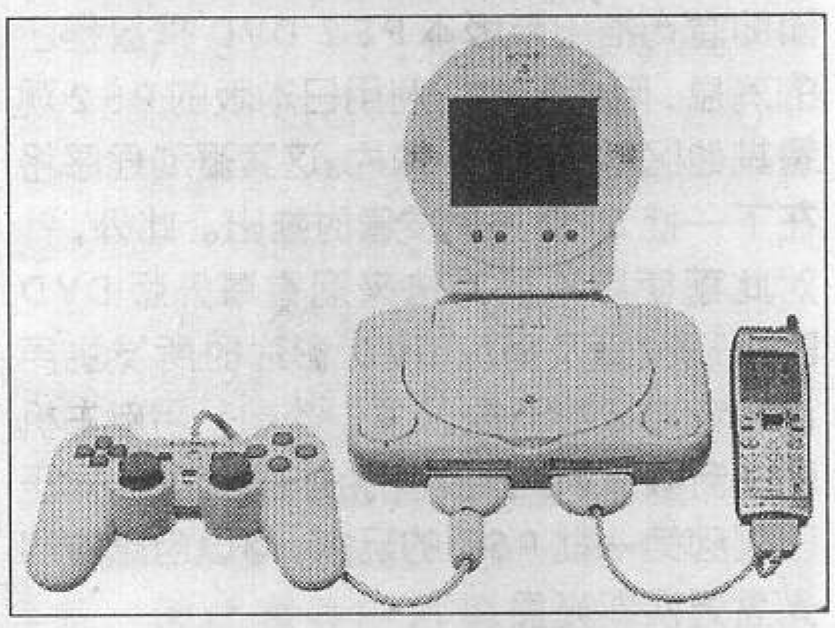
今年的"PlayStation Meeting"最为抢眼的，除了硬盘及网络周边外，就是日前不断传言的迷你型 PS 了！这是为了适应已来临的网络时代所推出的新型 PS。

SCE 公司表示，PS 自 1994 年 12 月发售以来便受到众多玩家们的喜爱。到今年 5 月底为止，PS 的总出货量已超过 7300 万台，可以说是全世界最为流行的家用主机了。这次即将发售的 SCPH——100 型迷你 PS 主机，除了继承原型 PS 原有的机能外，也整合了网络功能，使该机种定位于"个人网络整合"游戏机。

代号 SCPH——100 的 Ps one，采用适应个人网络时代的全新设计，只有 PS 三分之一大小，加上明年春天发售的液晶显示屏，迷你性、便携性大幅提高，无论在家还是在旅行途中，都可以享受 PS 软件带来的乐趣。

近年来，日本国内 PHS 的普及速度惊人，目前已有 1700 多万台 PHS。SCE 公司将发售 PS 与 PHS 之间的接续线，建立大规模的高速网络。原本只限于制作软件的世界，现在已延伸到软件与网络融合完成新型态的网络娱乐形态。在游戏同时，通过 PHS 下载最新资料或追加程序等，并且还可与其他同在网上的玩家进行记忆卡资料交换等。

PHS 接线，不止对应 PS，亦对应 PS 2。随着使用网络服务的玩家人数激增，SCE 公司在准备伺服器的同时，也与多数软件开发厂商进行交涉中，希望日后可以推出更多对应网络功能的软件，满足玩家们的需求，提高生活娱乐的质量。



7 月 7 日

"FF9"如期发售 预约量 135 万套

SQUARE 的 PS 大作"FF9"在上个月达到了 50 万份的预约量，但是这个数字在"FF9"发售前夕又增加了近两倍，达到了 135 万份。尽管比"FF8"的 167 万套少一些，但是考虑到在 PS 2 发售后 PS 市场已经开始渐渐萎缩，加之"FF9"的宣传周期比较短，因此这样的成绩已经能够令人满意。

7 月 7 日早上商店未正常营业前，游戏专卖店门口已是人头攒动，游戏迷们争相领取自己在店中预约的"FF9"。据统计，"FF9"的首批出货量为 260 万套，而这 260 万套软件几乎在首发阶段就销售一空，SQUARE 预计将在近期追加出货 20 万套"FF9"。SQUARE 社长铃木信心十足的对媒体表示："最终幻想 9"的销量绝对可以突破 300 万大关。由于"FF9"的畅销，SQUARE 股价也随之暴涨，并一度达到了 7000 日元的高位。

7 月 25 日

最强的 CG · MOVIE 硬件即将登场

CE 于 SIGGRAPH · CG 展示会上宣布一条惊人的消息：SONY 正在研制的拥有世界上最高水准的 CG · MOVIE 硬件——GS cube，将于来年春天发售。

该硬件如果搭载于PS2，每秒将产生12亿多边形，绘图能力可为PS2现行CPU"EMOTION ENGIN"的10倍，这项技术处于世界领先地位。当然，SONY还计划将其应用于电影、通讯等诸多领域，以拓宽自己的事业。

8月24日

PS2将面临又一强劲对手"GAMECUBE"

当日下午16点30分，任天堂在东京都的记者招待会上向全世界公开了其新一代家用游戏主机。该主机被命名为"NINTENDO GAMECUBE"(以下简称为NGC)，定于2001年7月在日本首发。



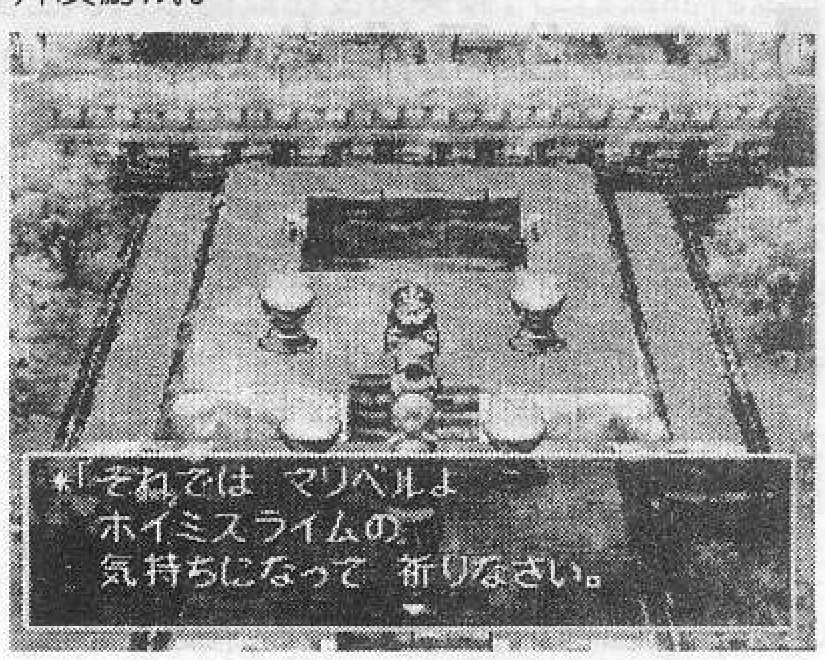
GAMECUBE采用代号"Gekko"(月光)的IBM Power PC处理器，可以对数量庞大的多媒体数据进行高速运算，在开启材质贴图与特殊效果时仍能达到每秒600至1200万个多边形的表现能力，是N64主机的40—80倍。NGC采用的直径8CM光盘容量为1.5GB，约为N64的190倍。这种光盘便于从主机驱动器中装卸，而且凭借松下独有的著作权保护技术，能很好的防止盗版。不过NGC将不会象PS2甚至XBOX那样附带DVD播放功能。对此任天堂官方发言人表示，我们不会在DVD等其他因素的冲击下迷失方向，NGC始终是一台以纯粹开发有趣的游戏作品为目标的游戏主机。

8月26日

延期2年终于发售"DQ7"红透半边天

延期2年之久的RPG大作终于发售，但是漫长的等待并没有浇灭日本玩家对于DQ的热情。在发售前一天的晚上，很多游戏店的门前坐满了彻夜等待的游戏迷，发售当天更是盛况空前，几乎所有的专卖店前都排起了长龙，玩家争相领取自己在店中预定的"DQ7"。据日本专卖店的统计，"DQ7"在8月26日发售的当天就已经卖出了195万套，即便如此，还是有很多玩家没有买到，而第二天ENIX特别追加的15万套也是杯水车薪，很快就被抢购一空。在发售当周，"DQ7"就售出了320万套，而且热销势头依旧不减，ENIX表示"DQ7"在日本的最终销量有望达到400万套。

DQ系列是ENIX公司的成名大作，继95年末"DQ6"发售后，时隔五年后"DQ7"才制作完成。ENIX原计划在98年中月发售，但由于剧本庞大、系统调试等种种原因而不断延期，最后才将发售日期定于今年的8月26日。福岛社长表示，"DQ7"拥有非常广博的世界，因此绝对有值得等待的价值，也是能够适应任何玩家的游戏。由于目前销售势头相当之好，所以ENIX预测"DQ7"在日本的销售量会超过330万套。另外，福岛社长还对目前业界层出不穷的新主机发表了自己的看法，他认为只要看SQUARE、NAMCO、KONAMI等公司会将他们的看家作品在哪一台主机上推出，就可以知道哪一台主机的销售量会占优。至于今后ENIX的战略，福岛社长表示，ENIX将只选择销售量最高的主机来为其开发游戏。



9月6日

全中文RPG故事动人"射雕"眷顾中国PS迷

继SS版"仙剑"之后，又一款全中文RPG向玩家悄悄走来，不过这次幸运女神不眷顾的则是中国几十万PS迷。

SCEH在京兆伊发布了首款PS全中文RPG游戏"射雕英雄传"。本作是由SCEH与香港先涛公司合作开发的中文RPG。香港先涛曾担任过"中华英雄"、"风云"等影片的特效制作。本次与SCE携手在中国和日本两地同步制作，并聘请"射雕"的原作者金庸先生担任游戏监制，制作者阵容空前强大。

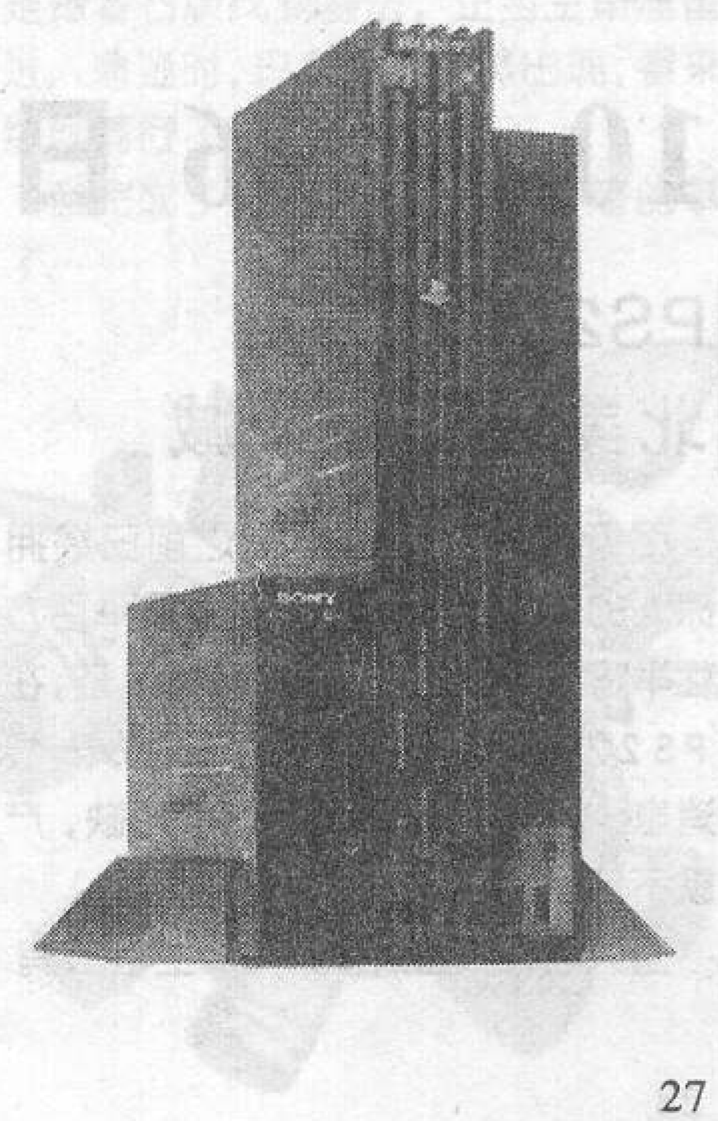
本作的发布会首先在台湾省召开，而后是香港，最后一站才是日本。而游戏也将于今年11月30日在台率先发售，因此，可说"射雕英雄传"是一款为中国玩家量身定作的RPG游戏。



市场调查爆出惊人结果 日本玩家依旧看好PS2

最近，日本业界的研究机构对新一轮主机大战的前景做了市场调查，调查的重点是关于日本消费者对明年各种游戏主机的购买意向，其结果如下：

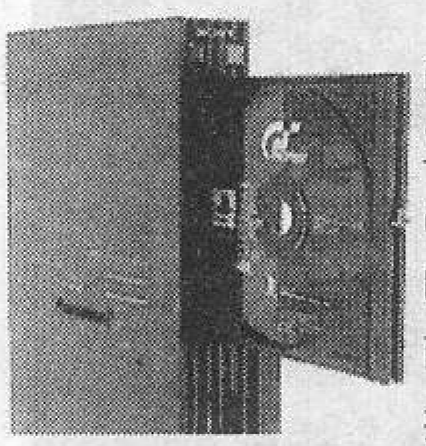
SONY PlayStation2:74%
NINTENDO Gamecube:11%
SEGA Dreamcast:8%
MICROSOFT XBOX:7%



结果是很令人吃惊的。受调查人中百分之七十以上表示要买PS2。如果单凭这个调查下结论的话，主机大战胜负已定。当然问题不是那么简单，对于市场调查，不可不信又不可全信。就象美国总统竞选期间的民意调查，经常和选举结果不合。但PS2的70%对30%实在是太悬殊了。PS2的优势是无需置疑的。另外我们也可看出，目前XBOX在日本人中还没有什么影响，看来微软的工作还得做的更细点。

10月5日

PS2发售7个月 DVD销量大增



早在PS2主机尚未发售之前，许多业界人士就纷纷做出预测，认为PS2的发售将推动DVD市场的迅猛发展。根据此前的调查情况看，有相当比例的玩家表示购买PS2的主要理由就是该主机可以播放DVD影碟。如今预测果然应验了，根据日本映像软件协会公布的一份统计资料，DVD影碟在今年暑假的销售量已经打破了传统的录像带，和前年同期相比，DVD影碟销售量的增长幅度高达280%。

自PS2发售至今，不过短短半年时间。而其持续热销对DVD市场造成如此之大的影响，是当初业界人士始料不及的。可以想象游戏业与影视业密切联系所产生的巨大市场，而这一佳绩的造就者就是今天的PS2!

10月26日

PS2产量不足 北美首发量锐减

尽管PS2在登陆北美之前已经拥有了惊人的预约量，似乎首发销量一百万台的壮举将又再现，但是天有不测风云，在北美PS2发售前突然爆出了一则令人震惊的消息：北美PS2主机因配件短缺，产量严重不足。

当天在北美上市的PS2主机只有50万台，根本无法达到原计划100万台的出货量。而导致产量不足的配件就是PS2的绘图处理芯片。这个芯片是由SONY自行设计生产，主要功能是辅助产生大量高品质的游戏画面。目前，SCE在对玩家表示歉意的同时，承诺将以每周10万台的补货速度供应北美市场，甚至不惜调配原计划在日本上市的PS2主机来应付北美市场所欠缺的差额。

年底正逢圣诞节假时期，同时也是各种游戏主机出货量最大的时期。在货源充足的前提下，任何主机都有可能创造优异的市场销售表现。原本占尽优势的PS2将是圣诞市场上最有希望的一颗明星。然而货源不足的现状导致PS2在玩家心目中的形象与信誉大大受损。同时，其他主机也迎来了难得的机会。有不少零售商担心圣诞期间无法拿到足够的PS2，转而向世嘉、任天堂追加定单。



SCE公司推出 PS2开发函数库

"日经新闻"网站上登载了一条PS2软件开发的报导。

由于日前有些许PS2软件开发厂抱怨PS2的开发工具，因资料函数库的不足，导致开发困难，甚至使开发费用超支，使得一般厂商开发一款PS2用软件，必须投入比预期更多的人力、物力和资金。

针对这种情况，SCE公司预计6月份开始发放各PS2软件开发所用到的相关函数库。6月先发放顶点计算用函数库，8月将发放通信关连函数库(TCP/IP、Ethernet、USB等)及移动电话用函数库，最后于9月再发放高等级绘图用函数库。



11月2日

PS2神秘大作后年推出 动作冒险网络对战游戏

日前，NAMCO宣称该会社将与法国著名计算机动画公司Chaman Productions合作，为PS2开发一款神秘大作"Axis"。"Axis"本来是NAMCO正在制作中的一部全CG电影，该影片制作已耗时三年，尚未公映。选择这个时候同步开发游戏版本，想必NAMCO试图成就一款跨越影视和游戏的双料佳作。

据说，"Axis"是一款动作冒险游戏，预计在2002年推出。它将彻底发挥PS2的强大机能，画面表现将与CG电影相媲美。NAMCO还将投资800万美元制作"Axis"的过场动画，可以预见该游戏将有超级的视觉表现。此外两家公司还有另一款合作游戏也在企划中，目前仅知这是一款网络游戏。

11月4日

FF9"登陆北美市场 电影广告铺天盖地



SQUARE宣布，美版FF9将在今年11月14日在北美上市。为了配合软件发售，SQUARE制作了全新的广告片，这些制作精良的广告片将会穿插在244部影片中，在全美1941家影院中播放。

美国最大的游戏连锁零售商——Babbage's Etc.的行销主管Doreen McKenzie表示："我们期待着每一部FF系列的新游戏，因为它总能在销售榜上名列前茅。我相信FF9一定不会辜负我们的期望。"



勇者斗恶龙VII

~伊甸的战士们~

DQ Ⅶ中除了情节分支外，还有一个反勇者派 RPG 路线的设定，也就是说它的情节推进并没有一个绝对的先后顺序，这大概和石版系统的导入有关，再加上一些和主线情节无关的并行情节，所以 DQ Ⅶ的故事情节经常给人纷繁复杂的感觉。不过只要把握住游戏情节发展的节奏，再加上这篇攻略，想必就 No Problem 了。

PS	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：2K.8.26	

被神秘石版引导的少年们在未知的世界中展开冒险！

攻略要点提示

A. 游戏进行的一个关键是石版的搜集。除了参看本攻略的说明之外，一条捷径是前往现在的佛利休村（フォーリッシュ，也就是那个曾发生过机器人事件的村子）东边的盆地中央找一位老者询问石版的下落（游戏中确实有许多即使完成了情节也无法直接入手的石版，本人认为这是 DQ Ⅶ系统的一大弊病！），不过她的提示相当隐晦，绝非"在 XX 东"、"在 XX 中"那么简单明确的说明，还是找一个懂日语的"大拿"吧！

B. 游戏中有很多宝箱在初次碰到时是无法开启，往往要等到游戏推进到一段，得到钥匙后才能解决（如"とうぞくのカギ"）。玩家遇到这样的宝箱时不妨做个笔录，因为游戏的世界实在太大了，恐怕在进入后盘时你已经将未开启宝箱的位置忘记了。

C. 游戏中"是"或"否"（"はい"或"いいえ"）的选择很多，一般分为三种情况：一是根本就无所谓，选什么都不会影响情节的发展；二是会引起短暂的分支，但最终会强制到达同一结果；三是真正意义上的分支，毕竟主角们是创造历史的英雄，在过去时代进行的错误选择必然会影响历史的面貌。不过所幸游戏中 90% 以上的选择都是前两种情况，因此在通常情况大可直接选"はい"了事。

起点——鱼铃村（フィシュベルの村）

游戏开头的世界仅限于这个小小的渔村。虽然看起来有很多离开这儿的方法，但游戏的系统却把它们一一堵住了，只有老老实实的回家睡觉（在二层的床前调查即可）。这是不需要花钱的宿屋，游戏初期钱很紧，不妨经常回这儿休息。

第二天起床拿了三文治去码头找父亲，老爸让主角下船舱帮忙打扫卫生，结果却扫出了躲在船里想偷偷出海的玛莉贝尔（マリベル），她是主角青梅竹马的好朋友。

渔船在大家的欢呼声中出海了，主角则在回家的路上碰上了国王的士兵，他向主角转达了国王的邀请。那么回家和母亲打个招呼，拿到袋子后与玛莉贝尔一起进入更广阔的游戏世界吧。

世界唯一的城市——艾斯达特城（エスダート）

背负继承国位使命的基发（キーファ）并不是一位称职的王子，因为他总向往着冒险，希望去探索出更加广阔的世界，而艾斯达特岛上的遗迹正是他和主角共同探索的目标。国王把主角叫到城堡中，也正是希望王子最好的朋友能够时刻伴他身边，与王子一起冒险。

也许现在主角和王子还不知道，遗迹正是通往他们向往的世界的大门。

通往过去世界的大门——无名遗迹

艾斯达特岛的西部有一座的神秘神殿，大家即不知道是什么人建造的，也不知道建造时间和建造目的。

当主角来到遗迹时候恰逢王子基发在这里独自调查，基发拿出"王家の古文书"查阅，但结果却一无所获。于是基法委托主角去寻找能够看懂"王家の古文书"的人，自己也去找其它的线索了。

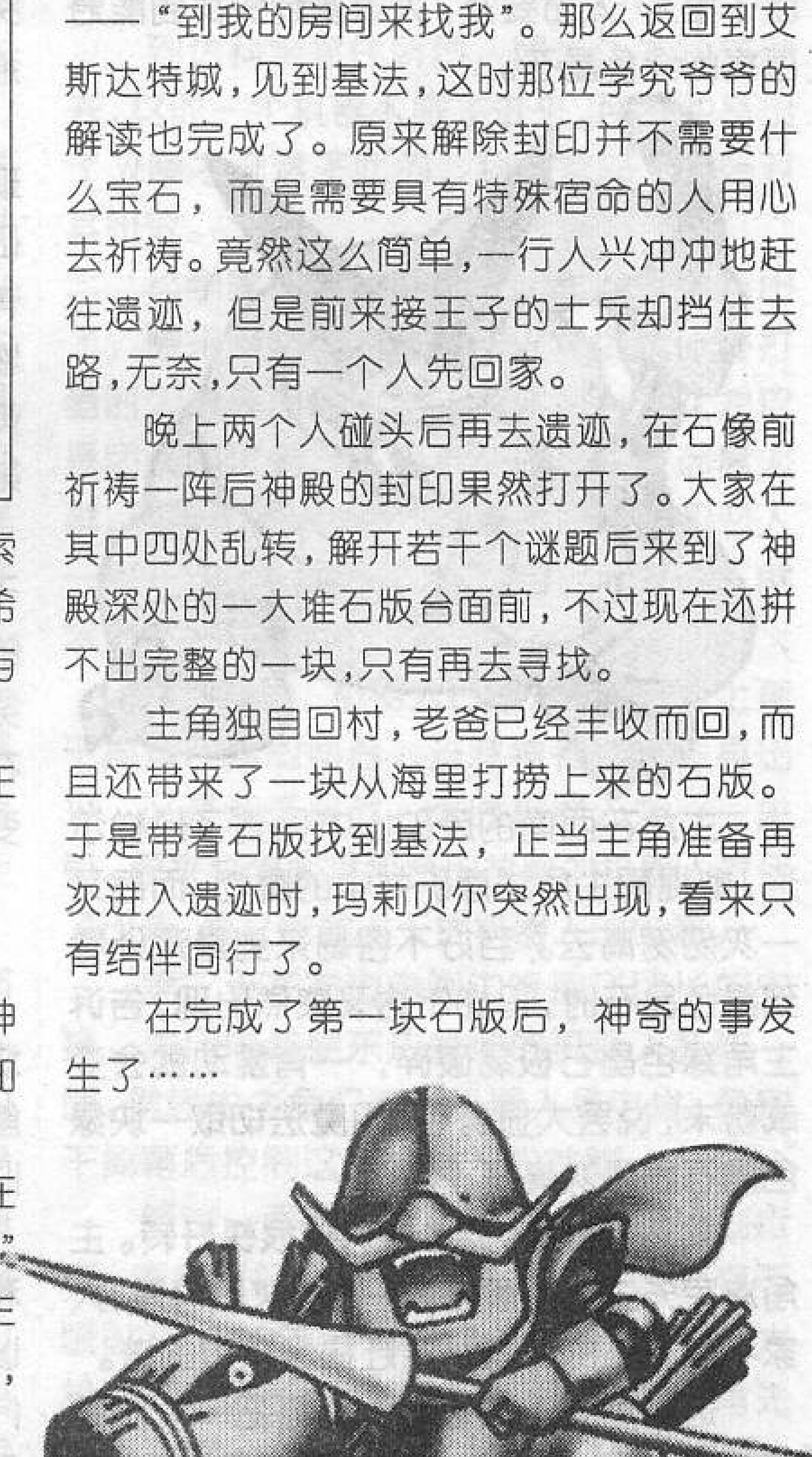
其实艾斯达特城下町东北角的地下阶梯下正住着这样一位世外高人，把古代文书留在那里即可。由于解读古代文书需要一段时间，所以主角现在可以去想办法解除那座连王家秘石都没能解除的塑像的封印。

这时能够找到两件似乎有用的道具，一件是在艾斯达特城下町的一间隐秘屋中蛰居的主角的叔父洪达拉（ホンダラ）那儿的"ホットストーン"，另外一件是在地下阶梯南边的井中得到的"しんじゅ玉"。只要找到一件就可以再去无名遗迹了，把得到的道具试着镶在石像上，没有任何反应，但却由此发现了基法在石像上留的纸条——"到我的房间来找我"。那么返回到艾斯达特城，见到基法，这时那位学究爷爷的解读也完成了。原来解除封印并不需要什么宝石，而是需要具有特殊宿命的人用心去祈祷。竟然这么简单，一行人兴冲冲地赶往遗迹，但是前来接王子的士兵却挡住去路，无奈，只有一个人先回家。

晚上两个人碰头后再去遗迹，在石像前祈祷一阵后神殿的封印果然打开了。大家在其中四处乱转，解开若干个谜题后来到了神殿深处的一大堆石版台面前，不过现在还拼不出完整的一块，只有再去寻找。

主角独自回村，老爸已经丰收而回，而且还带来了一块从海里打捞上来的石版。于是带着石版找到基法，正当主角准备再次进入遗迹时，玛莉贝尔突然出现，看来只有结伴同行了。

在完成了第一块石版后，神奇的事发生了……



盛开着同样花朵的地方——伍德帕尔纳

在穿过一道光的旋涡后，三个人来到了一片荒野上，谁也不知道这是哪儿。玛莉贝尔耍起了小姐脾气，反怪主角和基法把自己带到了奇怪的陌生地方，一个人嚷着要回家就离开了，结果却碰上了三只史莱姆，这在艾斯达特的历史上可是传说中的存在。三人合力干掉史莱姆，开始探察事情的究竟。来到一片基地前（其实是两座孤坟），自称玛梯尔德（**マチルダ**）的美女（可能是）正在这里扫墓，吃惊之余她自言自语，要是有花就好了。确实，在伍德帕尔纳竟然看不到一朵花，玛莉贝尔热心的拿出花籽送给了玛梯尔达，玛梯尔达非常高兴，并主动为主角一行带路前往附近的村庄。但在进村时，玛梯尔达却不辞而别了。

照旧，这又是一个面临灾难的村子，魔物还在欺凌这座村民，它们抓走了村子里所有的女性，还拆毁村子里所有建筑物，并且不许重修。剩下的男人们或坐或躺，老老实实的等待着末日的到来，而村子里仅有的勇者也被魔物所伤，卧床不起，只有他的孩子独自照料他（躲在村中唯一还完好的屋子里）。人命要紧，大家要赶快找到能治百病的绿色晶石。



主角在西南的废矿山中见到了玛梯尔达，她提醒主角注意矿井中的魔物，而后又一次匆匆离去。当好不容易来到最深处看到绿色晶石时，玛梯尔达又突然出现，告诉主角绿色晶石极易破碎，一有震动就会变成粉末，说罢大显身手，用魔法切取一块绿色晶石后再次离开了。

果然是好药，勇者的病情很快好转。主角决定先去宿屋废墟睡一觉。次日清晨，大家与康复后的勇者一同赶往了东边的塔。

进塔后先干掉石头人，再把一只小螃蟹打得半死，小螃蟹临死一直嚷着“老大会来救我的”。果然老大出现了，竟然就是玛梯尔达，不过她手起刀落杀掉了小螃蟹。

原来玛梯尔达是伍德帕尔纳前任勇者的妹妹，前任勇者也曾单枪匹马杀入魔窟，不过运气较差，落了个有来无回，而胆小的村民始终坐视不管，无奈之下玛梯尔达只得孤身一人去救哥哥（或送死），但是魔窟中的总 BOSS 竟然说服了玛梯尔达，这样玛梯尔也成了魔族中的一员。现在总 BOSS 不知去向，玛梯尔达自然就成为了这里的总 BOSS。但她人性未泯，所以才一再帮助主角们。不过现在的玛梯尔达已经下了必死的决心，义无反顾的让勇者们来杀自己，因为她的生命就是使被捉的女人们获得自由的钥匙。主人公三人下不了手，从战斗中脱身出来，但勇者还是狠下心来把玛梯尔达杀死了。玛梯尔达临终前告诉主角，只要回到来时的地方就能返回自己的世界了。

经过和来时一样的光之旋涡，三人又回到了神殿。

在艾斯达特，人们正在因为在艾斯达特岛北边出现新的陆地而奔走相告。而主角的父亲正好去王城报告到新陆地考察的情况去了。于是大家去皇城找基法，可基法不在王城。最终大家在曾翻译古代文书的学究家找到了基法，基法对国王不让自己去考察新大陆非常不满，叮嘱主角在村里的老地方等他。

村里的那个洞穴可以通向一个地下码头，这里藏有主角三人合力整休的一条船，那么去探险吧！

原本在地图上并不存在的陆地真的出现在了三人眼前，而这里的村子同样也叫伍德帕尔纳，但物是人非，伍德帕尔纳再没有恐怖的气氛、勇者和魔物，不过勇者从魔物手中拯救村子的传说却在这里广为流传，同样遗留下来的还有那开遍村子的艾斯达特特有的花朵……

神殿原来是通往过去世界的大门，由于在远古发生的灾难，使伍德帕尔纳所在的陆地从世界上消失了，但经过主角们的努力，伍德帕尔纳逃过了毁灭的命运，重新在世界上出现了，主人公一行三人成了改变历史的英雄。

迷信的火炎——恩果

在现在的伍德帕尔纳村中可以找到一块石版，而在曾找到绿色晶石的矿井中也能找到一块。这是游戏中惯用的手法，因此旧地重游是绝对必不可少的！

回到艾斯达特找国王汇报，不过国王和老爸的谈话还在继续。趁此机会大家可以在王宫里四处转转，在一扇通往地下的门前大家再次遇到了老学究，他好象与卫兵发生了争执，王子出面解决，四人一起进入了地下通道。

在地下又有一位老者，主角把这次的事原原本本讲了一遍，老者似乎明白了什么，问老学究是不是要把那个东西给主角一行，老学究笑着点了点头，于是三人照着老者的指点乘木筏进入了一所隐藏的房间，这儿的书柜后又有一块石版。回到老学究面前，老学究欣慰的对主角一行说：在我和你们一样大的时候，也曾拥有探索新世界的梦想。我发现了这块石版并开始着手研究，但前代的国王担心这会导致灾难降临，于是把石版收走，并不许我离开艾斯达特。但你们作到了，我的猜想并没有错，这世界上不应只有艾斯达特这样一个小岛，拿着石版去寻找更广阔的世界吧。

在神殿中又完成了一块石版，在这次到达的陆地的东南方，有一座名为恩果（**エンゴウ**）的村子，这里的人们崇拜火的力量。在村中最大屋子中找到村长，村长高兴的邀请这三位旅行者参加一年一度的火之祭典，不过时候还未到，需要先去宿屋小睡！

但是在村中德高望重，懂得占卜和治病的巫女却极力反对今年举行祭典，她认为那样会引起火山喷发。可是村人并不相信女巫的言论，没办法，巫女只有委托主角一行解救恩果村。由于火山在祭典进行到高潮时才会开放，因此只有再去宿屋消磨时光。

祭典开始了，大家举着火把向火山进发，主角一行人有幸成为今年第一个往火山口扔火把的人。扔下火把，赶快前往火山口下方的洞口，在火山口的底部肯定有什么东西存在。

每前进一段距离就会有一个村民扔下火把，按照巫女的预言，当最后一个火把投下时，火山就会大爆发。幸好在此之前，主角已经赶到了火山底部，这里一个石像怪正在用村民扔下的火把积聚村民的信仰，令一团邪恶的黑色火焰不断膨胀。主角三人冲上前去消灭了石像怪，但黑色的火炎却没有因此消失，反而飘到了火山口。遵照巫女的叮嘱，消灭这邪恶的火焰必须依靠具有神圣力量的东西，而所谓神圣的东西就是在神殿通往遗迹石版入口路上的七彩泉水，而叔父洪达拉的房间中正有许多空瓶，还是回现代一趟吧。

找到叔父洪达拉，没想到他已经为主角准备了一瓶厉害的圣水（**すごい**圣水）。那么赶快返回恩果火山口浇灭黑色火焰吧。至此，主角们又一次拯救了世界。

返回恩果的巫女处，她又给了主角一块石版。

寻找未来的希望——戴亚拉克

经过一番与家庭的抗争后，三个人又走到一起了，并在现代的恩果火口找到了一块石版，这样又可以前往新的领域了。

这次的小岛上只有一个孤伶伶的村子，而且村子里除了好多石像外，只有一位老者。他告诫大家不要在这儿逗留太久，并把一瓶解除石化用的天使之泪交给了主角

们，哀叹说如果能早些找到这药就好了，但是现在一切都已经太晚了。

主角决定先在宿屋里休息一下。深夜，屋外却传来了哭诉的声音，主角独自出屋，发现石像们都在闪光，主角试着和他们对话，一段段回忆流在主角的脑海中。

原来戴亚拉克村极少降雨，每年都要通过求雨仪式迎接仅有的一次降雨。在某一年的求雨之前，那位当时还年轻的老人出村去买种子，但可怕的事情发生了，紫色的雨水把村民全部石化了，由于老人不在村中才躲过了这一劫难。为了解救村民，他开始奔走四处寻找能解除石化的灵药。但他花了太长的时间，石像被风化得过于厉害，再也无法复原了，老人只得在村子里陪伴着这些石像渡过自己的余生。

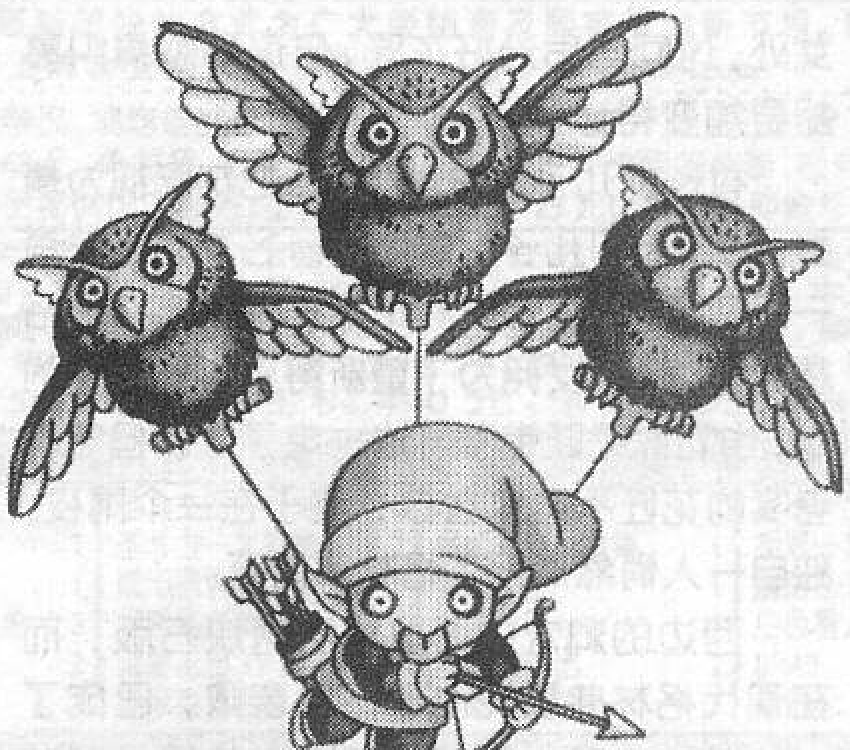
主角希望能够为这座村子做点什么，因为在村子里的石像中少了一个叫约瑟夫（ヨゼフ）的少年。而在村子里，似乎还有一个约瑟夫当时常去玩耍的秘密基地，通过种种线索，主角在枯树的后面找到了秘密基地的入口，但约瑟夫并不在其中，根据种种迹象表明，约瑟夫还有其他的秘密基地，那么另一个秘密基地的入口在哪儿呢。为了寻找约瑟夫其他的秘密基地，主角来到村子的最高处，也就是空心石柱的顶端（可以从秘密基地里爬上去），撒下了天使之泪（这个使用方法很重要），结果在村子的另一角，约瑟夫奇迹般的从地下爬了出来。原来当时唯一不在户外的约瑟夫虽然也被石化，但却因藏身地下而没有被风化。孩子使老人看到了未来的希望，他告诉主角一行人要带着这个孩子离开这儿到世界各处去旅行，告诉人们这可怕的黑色雨云的存在，而主角则可以在约瑟夫的第二个秘密基地中找到一块石版。

动物町——奥菲

回到现代的戴亚拉克，这里已是一片荒地，但可在石柱旁捡到一块石版。这里有一位老人对主角诉说了自己的愿望——在废墟上重建村庄，他委托主角把自己的想法告诉世界各地希望重新开拓自己生活的人，这也是游戏中的一大系统——移民系统，以后在现代的世界各地都会有一些人问你哪儿有新兴的城镇，把他（她）们都骗到这儿来吧！一段时间后，你就可以给它命名。

离开戴亚拉克，又有新地域在等待大家了。这是个到处都是动物的奇怪地方，偶尔碰到几个人也只会发出动物的叫声，和同伴商量后（也就是不对人选“はなす”），众人决定返回现代世界，寻找一个能懂得动物语言的人帮忙。

这位高人住在艾斯达特岛的西南角，他概然应允。但是这儿的动物好像难以沟



通，只得和那几位说兽语的人攀谈。原来在若干年前，这里魔物横行，但同样栖息于此的白狼用它们的“圣牙”把魔物消灭殆尽，并把魔物的BOSS封印在了村西的洞窟中，但白狼一族也付出了几乎灭绝的惨重代价。战争后，唯一幸存的白狼是一位身怀六甲的母亲，她在生下小白狼后便一命呜呼。而封印也因年久而失效，当年的BOSS跑了出来，为了报复人类和动物，BOSS把人和动物互换了身体。

现在的任务很明显了，赶往西山吧。

跟着一只狼进到洞窟中，在最深处，狼已被杀死，而在村子里被锁住的那个小孩也出现了，伏在白狼身旁痛不欲生。这时BOSS现身，经过一番无法使用魔法的恶斗，BOSS终于奄奄一息，可他准备故伎重施，要把主角们也变成动物，这是那个小孩突然冲了过来，一口咬住了BOSS，BOSS顿时全身麻痹。现在他终于明白了——原来这个小孩就是白狼一族唯一的幸存者，不过现在变成了人的样子。BOSS气急败坏之下，用仅有的力使小白狼再也不能变回原来的样子，然后跌进了石柱中，四个人合力把石柱再次盖上。

小白狼变成的男孩不会说话，但也自报家门说叫“加伯”（ガボ），而且不愿离开主角，希望和他们一块继续旅行，而他的养母则跟着动物先生回到了现代。在洞窟更深可以找到另一块石版。

回到现代，这时的奥菲在艾斯达特的西边，在村里能找到一块石版，在赢得一个小游戏后还可以得到怪物图鉴。西边的封印山洞中，据说还有妖怪盘踞，进去一看，原来是那个BOSS当年用尽魔力，已经变成了普通人，但又害怕和人类相处，便躲在石棺里用怪叫吓人。他见到加伯，出于歉意想帮助加伯解除魔法，但是却结果发生了逆效果，加伯反而变得更像人了——能够说话了。最后主角在从前BOSS那里拿到了一块石版，大家皆大欢喜的离开了这儿。

人与机器人的故事——佛洛德

这次的世界非常广阔，先去西南的村子佛利休，这里好象经过了一番激战，但遍地的不是尸体不是人而是静止不动的机器人。原来这里刚刚抵挡住谜之机器人军团的一次进攻。在教会下面的房间，骑士团正在开会，了解一些情况后再去国王所在的城市佛洛德，左边房间中会有人让你给骑士团长带口信，然后去找吧。在右边的房间中有人会问主角是不是来当雇佣兵，当然要答应下来，不过先要展示一下身手，把佛洛德骑士打败后你就是雇佣兵了。现在就可以进入城堡了，皇上会再次委托主角们去抵御机器人的进攻，然后骑士团长把主角们叫走开会，可仍然得不出结论，这时有人提议应该去找一位对机器人很有研究的科学家，但团长却勃然大怒。从其它士兵那里得知，原来两人早有积怨。

于是主角决定自己去看看，在城西的小屋中这位科学家正在进行机器人的研究工作，不过他断然拒绝了主角们的请求，大家只有悻悻而回。现在出主意的士兵会问你情况如何，这时团长进来打断了谈话，他要主角到城堡顶上值勤。可是此时机器人再次来袭，再去找团长，得知佛利休已经失守了，不得已，团长只有放下成见，带着主角一行去找科学家。

到达科学家住所后，团长让主角先回去，这时一个机器人闯了进来，所幸他是出了故障才流落于此的，科学家马上开始对其研究。

科学家和团长的矛盾此时也水落石出了，原来科学家当年的恋人和团长出外打猎时因意外而丧生了。科学家一直认为这是团长的过错，不愿原谅他，并且远离人群，独自机器人的研究，希望能造出和恋人一模一样的机器人，这样，自己心爱的人就永远不会离开自己了。

回到城里，机器人已经杀过来了，上前干掉城门前的两台，进城看看情况后再出来，又是连连恶战。这时机器人却一一失灵。原来科学家将那台出故障的机器人进行了改造，使之能发出干扰机器人的电波。

第二天在右边房间中听取了团长的安排：先用电波使东边盆地的机器人乱作一团，然后由主角们冲进机器人是老巢，争取干掉幕后控制这些机器人的首脑。

经过一番准备之后大家开始按计划行事。洞窟里好象一个大实验室，最深处有石版以及小BOSS。干掉小BOSS和魔界中的大机器人后团长和科学家赶到，现在主角先返回王宫。

国王会给予赏赐，而当初让你入伙的那个士兵也会给你1200G的酬劳，名利双收之后赶快回现代吧。

现代的佛洛德城中坐在宝座上的是一位年轻的国王，他正致力于用机械人来为



公民造福。由于基于现有技术的研究屡次受挫，他打算去西边的禁地寻找传闻中的永动机器人来推进研究工作，但有一位大臣竭力反对，可国王置之不理。无奈之下，那位大臣只好委托主角去阻止国王。

抢先一步来到所谓的禁地，原来就是科学家当年茅庐。当年的事情解决之后，科学家带着改造过的魔界机器人回到了这里，仍然拒绝返回人类社会，而那台能源永不枯竭的机器人也被冠以了当年恋人的名字。多少年过去了，科学家已经化为一具骷髅，但他的“爱妻”仍然在一如既往的照顾他。而佛洛德王为了感谢科学家的成绩，不愿去打扰他身后的安宁，把这里辟为禁地。但天长日久，这一传承的由来也被世人所遗忘了。主角一行正准备往回走，国王来了，手下的士兵连哄带拽的带走了机器人。跟着回到王城，国王正要将机器人大卸八块进行研究，那位大臣又跑出来劝阻，这次国王干脆把他投入了监狱。到监狱去捡石版顺便探监，大臣再次委托主角去找住在佛利休的孙女，以便拿到使机器人复原的零件。

找到大臣的孙女，在露天的一个桶下面找到了零件，交给大臣后大臣会异常轻松的越狱并和主角一块来到城堡右边的房间修好机器人。这时国王突然出现，但这次他明白了大臣的苦心和事情的由来，把机器人送了回去，并再次把那里辟为禁地。

最后，别忘了再去找大臣的孙女要石版。

花之町——格林弗雷克

这次所到的小镇格林弗雷克会给人似曾相识的感觉——镇里所有的人都变成了石像。大家为了使用天使之泪来到镇里最高的楼顶处，把一个小妖打死之后，撒下天使之泪，大家都恢复了常态。只是在花园中有一个倒霉的家伙为了保护一位女士而被紫雨直接淋到，现在虽然恢复了人形，但却昏迷不醒。

他是一位花匠，他所保护的那位女士名叫琳达（**リンダ**），他和琳达互相深爱着对方，但琳达为了偿还上代人留下的欠款而和村长的儿子订了婚。

解救花匠的药在过去时代的恩果的巫女处，讨回药后治好花匠，但这场感情纠葛却更加变得激烈。

村长的儿子嫉妒心极强，把花匠视为情敌，而村长的儿子与家中的一名女佣还曾有一段恋情，琳达希望和花匠一块偷偷离开格林弗雷克，而女佣为了重新得到村长儿子的心，也劝说花匠带着琳达一走了之。但忠厚老实的花匠不愿这么做，终于在一个雨夜，独自一人悄然离开了格林弗雷克。

西边的洞穴中可以拿到两块石版，而在现代格林弗雷克由于日益衰败，已成了一片荒地，代之而起的是西边的另一座花之町。这座小镇的创始人正是出走的花匠。而琳达虽然和村长的儿子结了婚，但也终于对丈夫感到绝望而离开了格林弗雷克，来到新兴的花之町后山的修道院成了一名修女。不过琳达始终没有和花匠相认，直到最后去世，按照的她生前的愿望，琳达的墓碑立在了可以俯瞰整个新花之町的山顶。而在主角一行人的帮助下，花匠终于知道了这件事，并在死后把墓建在了琳达之墓的旁边（这段情节需要在后面大桥落成的情节触发后才会发生）。

再见了！王子——犹巴一族

这次到达的陆地广阔而没有任何村落，向西可以抵达犹巴一族的宿营地。犹巴一族是专门寻找并解除神的封印而到处流派的种族。这里正在举行选出新一代神之舞姬和神之乐师的仪式，主角们可以先四处转转，拿到一块石版。

仪式结束，神之舞姬和神之乐师在众人的簇拥下走出帐篷，大家开始一起庆祝，而基法则好象迷上了神之舞姬，一直围着她转。最后三人一块畅饮尤巴一族特有的饮料，其间神之乐师闯了进来，原来神之乐师一直就在追求神之舞姬，现在半路杀出个程咬金，自然心中不安，不过气氛逐渐缓和，四人一块畅饮起来。

晚上主角偶然醒来，却不见了基法，出帐篷一看，原来是妖怪来袭，基法则正在英雄救美。妖怪逃走了，但神之舞姬却受伤昏迷。由于明天一早就要去水底神殿解除封印，神之舞姬为了照看父亲只有晚一天出发，但离开大队人马，安全就没了保障，不过基法决定离队保护她。

第二天从宿营地的另一端前往水之神殿，在途中的山路会再次宿营。次日出发后不久便到达了水中神殿附近。神之乐师和主角一块进入洞穴，用大地之铃退去保护神殿的湖水，其间可拿到一块石版。

来到神殿前，调查石版后就可进入神殿，取得两样神器，分别是神之乐师使用的乐器和神之舞姬穿着的舞裙。这时基法也背着神之舞姬赶到了。

原来神之乐师希望在种族的宿命完结后和神之舞姬结婚，而神之舞姬也并不喜欢现在的生活，在各自目的驱使下，两个人分别使用神器开始了祈求神复活的仪式。但奇迹并没有发生，神之乐师失去了精神支撑，说出了自己按照族规并不能和神之舞姬结合的事实，本来以为一族的使命结束后族规也不用再遵守了，神之乐师因而一直隐瞒了事实真相，但现在神之乐师满怀着失望和忏悔离开了犹巴一族。而主角则留下来去把湖水恢复原状。

仍然是在刚开始的宿营地，基法也作出了重大的决定，他要一辈子留在犹巴一族中间，留在神之舞姬的身边。而身份则是犹巴一族的守护者，为此基法还经过了犹巴一族的单挑考试。

基发把主角一行送到了回到现代的光之旋涡旁，在告别后他委托主角把一封信带给国王，最后还把自己的装备扔还给了主角。

听到此事的国王当然伤心不已，于是把一块本来准备送给基法的石版交给了主角。

在现代的那块大陆上，已没有了犹巴一族的踪影，但仍可找到一块石版，于是又可以去新地方冒险了。

小雷音寺——达玛神殿

在新陆地的西边有一个为人们前往达玛神殿（**ダーマ**神殿，也就是转职神殿）而修建的一个中转站，这里有宿屋，有赌场，也有商店，而再向西就是气派的达玛神殿。神官长欣然答应给主角三人转职，在选定理想的职业后，神官长让主角们到身后的水池中洗礼。但是水池却吸走了主角们的力量，在特技和咒法都无法使用的情况下被扔到了一个类似“北斗神拳”的世界中，一群被吸收力量的人在这里弱肉强食，靠暴力维持着生态平衡。在村子西边会看到有一个僧侣被人打劫，见义勇为之后来到东边遇到一名原神官卫队队员和一个盗贼的对话，原来盗贼希望加入神官卫队，而原队员则希望杀回神殿救出大神官。随后在村子稍北的地方出现了BOSS，他赶走了恶魔，并给了主角们一个下马威（这一仗必输无疑）。

主角醒来时发现自己身处陌生的小屋，原来在这个弱肉强食的世界中也有好人——一对相依为命的姐弟救了自己。姐姐为人善良，却天生有胸疼的怪病，好在前面提到那位神官战士一直在帮助她，两人之间也似乎有了感情，但弟弟由于太喜欢姐姐，有点嫉妒两人的关系，因此总是气鼓鼓的。离开小屋，再次看见神官战士和盗贼在策划着杀回神殿的事。见到主角到来，盗贼会请主角帮忙并赠以奇迹之石（可在战斗中无限次回复少量HP）。

（待续）

文／教会

沈阳华隆游戏批发中心

诚招各地动画 VCD 经销商

（批发 零售 邮购 维修）

欢迎访问本公司网址：http://www.hl-game.com 以超新超快的方式为广大经销商及顾客提供新节目、新产品目录、超新攻关秘技，多种互动图片，玩友天堂，网上购物安全快捷 。E-mail:hl@hl-game.com

好消息：本中心自招收维修 PS、SS 学员至今已培训了大批学员，现均能独立操作，由于很多外地客户不能到沈阳学习，而且还想掌握这门技术，为此，应广大客户要求，由本中心维修教学人员精心编写一套《PS、SS 维修手册》，价格 68 元，免邮费，该手册全面系统地将各种故障的判断、检测、维修于一体，大量插图，有无基础均能看懂学会。购买此手册即为本中心学员，均有学号，电脑统一管理，可为学员提供以下服务：①代修病机，邮费 25 元②提供各种维修配件（手册中均有价格）③免费回答学员各种提问。

PS Ⅱ代主机＋原装振动柄＋原装 8M 记忆卡＋专用大功率变压器＋8 种碟（任选）＋直读 IC，售价 3550 元/套，邮费 50 元，PS Ⅱ游戏碟 超低价
DC 主机＋原柄＋专用电源＋5 碟（任选），售价 1450 元，邮费 50 元，DC 游戏碟 超低价 **本中心所售 DC 机均为中讯公司代理产品**
PS9002 主机＋双柄＋电源＋5 碟＋直读 IC，售价 1200 元，PS9001 全配置，售价 1200 元，邮费均 50 元
PS ONE 送原装振柄＋AV 线＋直读 IC＋专用变压器 售 1280 元，邮费 40 元，GB 彩/薄/厚机 520/260/230 元，邮费 30 元
佳士德跳舞机（PS 用）售 310 元，邮费 50 元，SNK 主机 490 元、卡 350 元，WS 机 380 元、卡 350 元，邮费均 30 元

新超级日本卡通动画 MP4 压缩版（电脑使用），价格比 2、3 期广告 VCD 每片少 1 元或电询，邮费一律 15 元（版面有限，请来电查询或拨打传真 024-24816648）

高达 V	3	高达 08MS 小队	1	超时空 D7TV 版	1	圣斗士四大剧场版	1	超时空要塞 TV	2	金田一少年合集	2	高达 W	3	迪斯尼全集	1
高达 Z	3	高达四大剧场版	2	银河英雄全集	7	圣斗士一北欧篇	2	名侦探剧场合集	1	相聚一刻 TV	5	逮捕令	1	游戏王	3
高达 X	3	不可思议一青龙篇	2	彼男彼女	1	城市猎人剧场版全集	1	青之 6 号	1	幽游白书全集	6	封神演义	1	中华一番	2
高达 G	3	不可思议一朱雀篇	2	高智能方程式全集	3	浪客剑心 TV 版	4	暗恋日记	3	白色猎人 TV 版	2	名侦探百集（国语）	7	饿沙罗鬼	2
高达 0079	2	灌篮高手（国语）	6	烈火之焰	2	流星花园 TV 版	3	罗德岛战记	2	DNA2	1	剑风传奇	2	GTO，橙路	5,3
高达 0083	1	库洛魔法使	2	头文字 D	1	棒球英豪百集	5	少女革命 TV	2	最游记	2	新吸血姬	2	魔法阵都市	1

日本卡通动画 VCD，日语原声，中文字幕，价格比 2、3 期广告每片少一元或电询，邮费一律 15 元（彩面彩盘珍藏版）。

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
超时空要塞 7TV 版，续集	13,10	人形草仔、EXD-杀手	4、1	亚历山大战记	7	安达充：最后冠军，大学篇	3,2	花样男子，饿杀罗鬼 TV	1,13
柯南-小毛五次郎	2	金田一露西亚杀人事件	5	宫崎骏：未来世界Ⅰ、Ⅱ部	13、12	真夜中侦探，六翼天使	6,6	街霸 2(3-4 集)，流星花园 TV 版	2,17
鲍比（爱情白皮书）1-7 集	7	GTO（32-40 集）、中华一番	5,11	安达充：棒球英豪 TV1 部、2 部	17,17	北人音乐篇，传说巨神	1,4	装甲骑兵，水晶国传说	18,3
皮卡丘-寒假、绝爱 OVA 版	1,3	银河英雄传说外传-螺旋迷宫	7	安达充：邻家女孩	6	新世纪赛车 GPX，秘境探险	13,2	逮捕令，逮捕令 OVA	6,3
快感指令、冷面魅影	15、5	银河英雄传说外传-千亿之星、千亿之光	6	超新：金田一绝顶聪明	2	非常偶像 KEY，黄金骑士	10,6	逮捕令剧场，意乱情迷	2,1
柯南：黑天使翅膀	2	魔神英雄传 TV 版	25	金田一嫌疑犯	1	天使禁猎区 1-3 集	3	钓鱼王--武藏传，猎人	9,3
碧奇魂 TV 版、街霸 TV 版	13、14	妖精战士 TV 版	9	柯南--阿兰初步推理	1	太空九，银河星国传说	1,2	异次元世界，宇宙战舰大和号	6,6
圣传、漫游记	2、5	美幸-不可思议之国	1	柯南--意味深长音乐盒	2	星界の纹章（1-7 完），JOJO 奇妙冒险	7,2	天空艾思嘉尼战记	13
超时空要塞 7 TV 版，续集	13,10	野兽战士（1-27 集完），魔法史	9,3	宫 听到涛声，天空之城	1,2	神风怪道，默示录	4,1	DNA²，电影少女	5,3
浪客剑心 TV 版最终篇	14	幽游白书电影版-夜叉阴谋	1	崎 梦幻街少女，龙猫	2,2	篮球飞人-樱木花道，蓝板王	1,1	樱通信，樱花大战 1 代全集	6,2
幽游白书 TV（25-38 集）完结	14	生化危机（真人版），寄生前夜（真人版）	2,2	骏 再见萤火虫，魔女宅急便	2,2	GTO（1-17 集），宇宙骑士 2	9,3	福星小子爱星球之恋，情侣乐天派	2,2
GTO（18-32 集），乱马 1/2 OVA 版	8,3	樱花大战 OVA，樱花大战 2 代（1-4 集）	25,2	作 飞天红猪侠，幽灵公主	2,2	口袋怪物剧场爆诞，逆袭	2,2	圣水奇缘，Lain（玲音）	2,5
weiβknres（白色猎人）OVA，拳王 2000	2,1	特搜机动队，恋爱后补生	3,1	品 风之谷，岁月的童话	2,2	98 拳皇，99 拳皇，太空 8	1,1,1	X 战记，东京巴比仑	2,1
魔术师奥芬第 2 部，封神演义 TV	12,11	恋爱人生，圣露米纳女学院	2,2	百变狸猫，青之 6 号（1-4 集完）	2,4	生化危机（1-3）动画版，北斗之拳	1,2	尾崎南-绝爱，足球小将	1,5
女神后补生，秀逗魔道士（魔剑美神）	6,4	TO HEART（激情恋爱），安琪利可	7,1	魔法骑士，特别篇（剧场版）	7,2	恶魔战士，饿狼传说	4,4	我的爱神，幸运女神	3,6
秀逗魔道士 TV（第一部），TV（第 3 部）	9,13	海底娇娃蓝华，梦中相会	4,3	相聚一刻（上、下集），剧场版（16,16）	,1	圣子到 BOY，剑风传奇	13,13	金田少年事件簿 TV，剧场版	13,2
秀逗魔道士 TV（第二部），黄龙之耳	9,1	万有引力，流星花园 TV	2,17	少女革命 TV 版，剧场版	13,3	侍魂 1，侍魂 2，刀魂	1,2,2	GS 美神 TV，剧场版	15,1
城市猎人-爱与宿命连发枪	2	圣斗士星矢-最终圣战，黄金葬果	1,1	柯南-14 番目地，引爆魔天楼	2,2	柯南：本庭刑事恋爱物语	2	高达 F91，高达马沙反击战	2,2
-百万黄金，海滩之战	1,1	圣斗士星矢-海皇篇，北欧篇	5,9	柯南-两大杀人事件，世纪末的魔术师	2,2	不可思议-朱雀篇，青龙篇	10,9	高达 W 停不了华尔兹，高达 0080	2,3
-便衣女警（保镖命令）	2	圣斗士星矢-真红少年，钢铁神兵	1,7	超时空要塞 TV 版，D7	12,4	不可思议 OVA 版，剧场版	6,2	高达 W 战场回忆，高达 0079	4,16
——犯罪天才与教授（再见我的爱人）	2	圣斗士星矢-神与神的激战	1	超时空要塞Ⅱ，超时空加强版	3,4	新天地无用 TV 版，遥远的思念	9,2	高达倒 A（20 周年纪念版）	8
-99 城市猎人，铁男	2,6	大友克洋-麻木之部屋，亚基拉	2,2	超时空要塞-可有记起的爱	2	天地无用外传-砂砂美	9	高达 W，Z，ZZ	17,17,16
机动战舰 TV，枪神 TV	9,13	大友克洋-老人与 Z，世界末日	2,2	孔雀王，真·孔雀王	3,2	天地无用剧场-炎夏之圣诞	2	高达 V，X，G	17,17,17
超时空要塞 7 电影版，黄金宝贝	1,3	大友克洋-机械嘉年华，迷宫物语	2,1	银河英雄传说 TV 版全集	55	高达 08 小队，完结篇	6,1	暗黑破坏神，怪医秦博士	3,3
人鱼の伤，街霸（1、2）	1,(2,2)	大友克洋-MEMORIES（记忆）	2	银河英雄-污名，白银之谷	2,2	高达 08MS 小队电影版	1	兽兵卫忍风帖，AD 警察	2,3
圣斗士星矢-十二宫（上、下集）	12,13	柯南-TV 版第 1 部，第 3 部	26,14	银河英雄-朝之梦·夜之歌	2	高达 0083，剧场版	6,2	神八剑传，金田一神秘马戏团杀人事件	2,1
罗德岛战记-英雄骑士传	9	新世纪福音战士 TV 版，剧场版	13,4	彼男彼女的故事（1-24 话）	13	魔法阵都市，艾迪龙战将	11,7	守护月天（1-11）完，OVA 版	11,2
罗德岛战记-吟游诗忆	6	浪客剑心 TV 版，镇魂曲	26,2	橙路 TV 版，剧场版	24(16),2	学园侦探团，东邪西毒	16,4	Wei β Krues（白色猎人），铳梦	9,1
心跳回忆动画版，火魅子传	2,6	浪客剑心追忆篇（1-4）	4	女恶魔人，恶男杰特	8,9	我是大哥大，伤追之人，恐怖宠物店	7,5,4	柯 瞳孔中的暗杀者，对怪盗基德	2,3
吸血姬美夕 TV 版，剧场版	12,2	浪客剑心珍藏版，乱马 1/2	3,2	攻壳机动队（红、兰眼之章）	2	幽游白书（TV 版 1-24 集），剧场版	24,2	卡拉 OK 厅杀人事件	3
3X3 只眼第 1、2 部	4,3	烈火之焰，柯南：第十位乘客	14,2	攻壳机动队剧场版，天空战记	2,3	万能文化猫娘，重战机	6,2	南 江户柯南诱拐事件	1
JOJO 奇妙冒险，火宵之月	3,2	飞越颠峰，车神	3,2	梦幻骑士，梦幻世界	5,1	魔术士奥梵，游戏王	9,5	流浪画家杀人事件	1
课本没教的事，魔装机神	2,7	金田一飞弹机美星杀人事件，风魔小次郎	2,6	舞夜之眼，特遣队	2,6	病毒（3D 人形），澳美帝	3,2	步美被绑架事件	1

日本经典电视连续剧，中文字幕 价格比 2、3 期广告每片少 1 元或电询，邮费一律 15 元（无论多少）

GTO Ⅰ（麻辣老师），Ⅱ（直海老师）	12,12	东京爱情故事，新闻女郎	11,11	一吻定情Ⅰ（至爱），一吻定情Ⅱ	12,6	美丽人生，恋爱论，美人	11,10,10	若叶小子，俊平我很好	12,12
冰之世界Ⅰ，危险关系	11,11	悠长假期，恋爱世纪	11,11	神，只是再多点爱，男人三十五	12,11	29 圣诞节，沙滩小子，独身生活	10,12,10	韩 妙手情天（上、下集）	16
2000 年之恋，蒙娜丽沙微笑	11,11	16 岁新娘，单身贵族	10,10	小报，主妇们的犯罪	10,11	同一屋檐下（1、2），平安夜	(12、13),10	国 星梦奇缘（上、下集）	16
爱情白皮书，青春无悔	11,10	101 次求婚，猎艳男孩	12,12	沉睡森林，魔女の条件	12,8	东京仙履奇缘，邂逅	11,12	剧：我怕恋爱（上、下集）	16
是谁造成今日的我，女医	10,11	协奏曲，爱因和平	10,12	恋爱之神，相睇结婚	10,11	星之金币（Ⅰ，Ⅱ），青之时代	(12,12)11	背后的男人，爱情色谱	16,16

日本经典原声音乐 CD 精选，有 CD 盒包装，具有极高的欣赏和珍藏价值，价格比 2、3 期广告每片少 2 元或电询，邮费一律 15 元（无论多少）

樱花大战/樱花绚烂	1	高桥洋子/新世纪 EVA 礼赞	1	罗德岛精选合集	1	银河英雄传说精选合集	1	心跳回忆原声集	1	浪客剑心新版精选集	1
圣斗士星矢精选合集，DDR2	1,2	樱花大战 1,2，太空 8	1-2,1	幽游白书歌曲大集合	1	电影少女原声集	1	少年传说合集	3	相聚一刻主题歌集	1
97 主题歌精选 1、2、3、4	1-4	樱花大战/帝国歌剧团	1	宫崎骏作品精华集 1、2、3	1-3	99 年歌唱大集合	1	机动战士主题歌	1	侍魂 NEOGEO64 原声集	1
电视卡通主题精选 1、2、3	1-3	新世纪特别纪念版	1	魔神英雄传单曲精选集	1	名侦探柯南单曲大集合	1	机器人大战 F 完结篇	1	城市猎人精选合集	1
魔法少女歌唱大集合	1	新古灵精怪（橙路）钢琴演奏	1	罗德岛战记 TV 英雄骑士传	3	彼男彼女主题歌集	1	生化危机原声集	1	GTO	1
98 日本票选排行榜 1、2	1-2	魔法骑士/歌唱精选集	1	科拿米 10 周年纪念盘/主题歌	2	藤崎诗织/风之菲	1	99 拳王原声全集	2	不可思议游戏单曲精选	1
全日本超级动画主题曲	1	新世纪真心为你，交响乐	1,2	太空战士八，太空战士七	4,4	纯爱手札/DVA 原声集	1	太空战士 9 原声全集	1	柯南电影版、剧场版主题精选	1
幸运女神精选集，莎木	1,1	98 超时空单曲精选集	1	2000 动画新世纪，中华一番	1,1	纯爱手札/藤崎诗织	1	太空战士 3 悠久风之传说	1	纯爱手札 2	1
美少女战士耶诞歌大集合	1	灌篮高手主题歌插曲	1	攻壳机动队电影原声带头人	1	武士魂/歌曲精选集	1	神行太保（BOY）原声集	1	MTV 日本动画主题歌精选	1

本中心大量现货经典土星 SS 游戏 550 余种，索尼 PS 游戏 550 余种，价格超低或电询，邮费无论多少一律 15 元，只要备选 3-5 种即可满足您的要求，SS 目录请参考电软第二、第三期广告，函索目录 3 元/份，需付回程信封并贴足 0.80 元邮票。

本月特价商品，邮费一律 15 元，每增加一种产品，需另加 5 元邮费，二手主机邮费 50 元，各种配件价格可参阅前几期广告

29"/25" 索尼彩监 1200/900 元，邮费 150 元（当地需有火车站）

二手超任＋博士 7 代全套，送 10 片软件，450 元

PS 双人大摇台	130	DC2M 记忆卡＋金手指	170	PS 中文金手指＋书	38	SS 全新 JVC/三洋光头	95	二手索尼机全套（正常使用）	750
PS 原装光头（全新）	390	DC 全新光驱（含光头）	350	PS 翻新光头（保用）	150	SS 可记忆格斗柄	35	二手土星机全套（正常使用）	500
DC4M 记忆卡（北通）	90	DC 散热风扇	65	PS 各型号机壳/抱包	50/20	VGA·BOX（用于任何游戏机）	330	6 寸双制彩监（可看电视）480，邮费 30	
DC 原装可视记忆卡	180	DC 单人大摇台	140	PS 光头电机线	15	PS 光头激光管/光头润滑油	35/8	PS PDA/超任双线火牛	285/25
DC AV 线，S 端子线，RGB 线	18	DC 多功能格斗柄（可插记忆卡）	70	PS 五针/七针电源板	80	PS 光头原装物镜/光头排线	20/25	超任金碟（5 片＋目录）	70

邮购地址（汇款单填写地址）：沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18 C 号 收款人：李彬 邮编：110002

本中心招收维修索尼 PS、土星 SS 学员，包教包会，赠维修手册。详情电话联系：024-22521225

总店地址：沈阳市和平区北市一街 56 号北市市场 18C 号 电话（传真）024-22521225 批发专线：13940535891、13940304879 总店五爱市场批发部地址：沈阳五爱市场南区五爱购物城 167 档（不要往这里汇款） 电话传真：024-24816648 分店地址：沈阳市和平区胜利南街 59 号金利达游戏机专营店 联系人：马宏杰 电话（传真）：024-23510278 ※分店、总店均维修索尼、土星机，速度快、价格廉，一般故障立等可取。

自己的天地
无限的自由
浪漫的人生
壮丽的事业
这就是我们

北京万和一族电子销售中心

GAME购物天地 Dec

敬告广大玩友

携携联手 力做更好

北京万和一族电子销售中心与北京安诚迅邮购中心为了更好的为广大玩友服务，彻底解决邮购中出现的一些问题，提高服务质量，邮寄速度，现决定将两家邮购业务合并，特此敬告。凡万和一族的广大邮购客户及安诚迅的客户从见广告之日起，如有任何咨询或查询邮购请拨打电话：010—66031379，66014609 王小姐我们相信此次合作，将带给您更快更好的服务及质量，让您在千里之外也能感受到我们 好的服务。谢谢！

所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各种主机在未擅自拆封的情况下，保修 3 个月。采用保价平邮，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿，邮寄物品，请写清详细地址，姓名，邮编，物品，以便准确投递。切勿在来信中夹寄现金。谢谢合作！

汇款及信件地址：北京东四邮局 630 信箱　收款人：陈光
邮编：100010
查询电话：010-66031379　010-66014609
查询时间：每日上午 10 点------下午 3 点　星期六 日全天查询
汇款后请耐心等候，我们会尽快把您所购物品寄送到您的手中。

12月欢迎你来万和北京天津店 感受情怀 感受自我

地址：北京宣武门内大街139号 TEL：010-66014609
西单十字路口南行150米路西
崇光百货（SOGO）北行150米路西

PS9002 主机	~~1180 元~~	在减 80 元	----------1100 元	邮资 20
PS-ONE 主机	~~1280 元~~	在减 80 元	----------1200 元	邮资 20
PS-2 主机	~~3780 元~~	在减 100 元	----------3680 元	邮资 20
世嘉 16 位机	~~130 元~~	在减 30 元	----------100 元	邮资 20
世嘉 DC 主机	~~1480 元~~	在减 80 元	----------1400 元	邮资 20
GB 黑白超薄机	~~320 元~~	在减 40 元	----------280 元	邮资 10
GB 彩色超薄机	~~600 元~~	在减 80 元	----------520 元	邮资 10
SNK16 位掌机	~~520 元~~	在减 40 元	----------480 元	邮资 10

万和维修服务站

热诚服务 面向全国

1 维修所有中高低档游戏设备，立等可取。
2 送修的机器均当时检查修理，如是小故障，均可免收修理费。
3 维修师均从事过多年修理业，修理经验极其丰富，各种故障手到病除。
4 维修后君配有保修单，保修时间长。
5 面向全国，外地玩友修理均免收回邮费。

北京维修站：北京宣武门内大街139号 TEL：010-66014609 王师傅
天津维修站：南开区鞍山西道龙井里3号楼底商TEL：27375476 李师傅

万和一族专卖店

北京美术馆店：因市政工程，暂停营业，一切办公营业暂均移至宣武店，请谅解
北京宣内店：宣武门内大街 139 号 TEL：66014609
天津万诚店：南开区鞍山西道龙井里 3 号楼底商　电话：27375476

邮购汇款通信地址：北京东四邮局 630 信箱　陈光（收）邮编：100010
邮购查询电话：010—66031379　66014609　（每日上午 9：30——下午 19：00）

万和一族加盟销售店

山东加盟店：山东东营胜利油田纯梁采油厂 0546-8755177
黑龙江大庆加盟店：大庆东风新村东安市场 130 室 0459-95950-38138
四川成都加盟店：成都新华大道文武路 160 号　0286747410
河北张家口加盟店：张家口市宣化区天泰寺街 1 号 13303137090
山东烟台加盟店：烟台芝罘区掖平街 10 号副 1　0535--6263081
天津加盟店：北辰区双发商业街 17 号 电话：26828304

商品种类繁多，因版面有限，恕无法一一细登，敬请光临或来电咨询，我们都无比热忱的欢迎您。

北京万和一族电子销售中心

GAME购物天地

12月商品大荟萃

北京专卖店：北京宣武门内大街139号 电话：010-66014609
天津专卖店：南开区鞍山西道龙井里3号楼底商 电话：27375476

每月特卖

NEOGEO POCKET

NGP 侍魂	250
NGP 饿狼传说	250
NGP 月华剑士	250
NGP 拳王 R2	250
NGP 女子格斗	250
NGP 音速鼠	250
NGP 顶上决战	280
NGP 越南战役 1	250
NGP 越南战役 2	280
NGP98 足球	250
NGP 洛克人冒险	250
NGP 9 合 1	480
NGP 12 合 1	480



NGP16位彩色手掌机

399元 须购卡带一盘

高清晰色彩艳丽 机会只有一次

精美GAME攻略书 邮费全8元

PS 勇者斗恶龙 7	29	PS 跳舞档案	41
PS 女神异闻录 2・罚	25	PS 妖精战士	20
PS 大航海时代 4	28	PS 心跳回忆 2	33
PS 圣战传说	20	PS 太空战士 8	29
PS 武藏传	38	PS99 拳皇（带盘）	29
PS 机器人大战 α	30	PS 寄生前夜 2	23
PS 沉默之丘	25	PS 牧场物语	25
PS 吸血鬼	35	PS 龙战士 4（带盘）	28
PS 前线任务 3	18	PS 基连的野望	26
PS 午夜列车	28	PS 洛克人大冒险	35
PS 龙骑士	18	PS 放浪冒险谭	20
PS 游戏王	29	PS 实况足球 4	15
PS 金手指大全 2000	18	PS 生化危机 3	22
PS 龙骑士+寄生前夜	15	PS 基连+修道院之谜+吸血鬼+放浪冒险	29
PS 北欧战神	29		

PS 天珠 2	27	GB 樱花大战	21
PS 封神演义	27	GB 心跳回忆	24
PS 数码爆龙 2	27	DC 维罗尼卡	34
PS 神来	27	DCSNK 对卡普空	28
PS 龙魂骑士	35		
PS 合金装备	35		
GB 经典游戏大全	28	MD 小手柄	10
GB 游戏王 2	32	MD 射频线	10
GB 勇者 1+2	22	MD 射频盒	10
GB 圣剑传说	20	MD 电源	10
GB 牧场物语	22		
GB 口袋金银精灵图鉴	26		
GB 口袋金银全攻略	18		
GB 合金装备	24		
GB 勇者斗恶龙	26		
GB 心跳回忆	32		
GB 口袋红黄青绿	18		

PlayStation配件 邮费全8元

PS 标准组装柄	8	PS 透明震动方向盘	188
PS 标准原装柄	52	PS 四分插	75
PS 组装震动柄	48	PS 对战线	8
PS 原装震动柄	88	PSAV 线	8
PS1M 标准记忆卡	25	PS 大摇杆	85
PS1M 透明记忆卡	28	PS 全闪跳舞毯	48
PS2M 透明记忆卡	35	北通 1M 记忆卡	25
PS7 系列机电影卡	198	北通 8M 记忆卡	48
PS9 系列机电影卡	198	北通中文金手指	28
PS 普通吉他	69	北通摇杆	85
PS 震动吉他	88	北通野牛 2 振柄	55
退膛震动脚踏大枪	168	北通铁手震动枪	58
PS 原装 PDA	299	北通格斗王手柄	26
PS 制式转换器	32	北通多彩手柄	28

GAME BOY配件 邮费全8元

GB 彩机放大镜	15	GB 耳机	15
GB 薄机放大镜	12	GB 透明皮套	15
GB 通用小电源	8	GB 照明便携灯	15
GB 笔式便携充电器	40	GB 彩色手提链	5
GB 万用对战线	20	GB 贴膜放大镜	15
GB 小对小对战线	13	GB 盔甲便携皮套	25
GB 小对大对战线	13	GB 全副武装	75
GB 彩薄机镜面帖	15	GB 摄像打印套件	600
GB 专用摇杆	15	GB 金手指	99

Dreamcast配件 免邮费

原装记忆卡	158
原装手柄	169
原装震动包	135
2M 记忆卡	98
组装手柄	85
组装震动包	68
组装 4M 记忆卡	145
制式转换器	65
PS 手柄转接器	116
原装方向盘	256
AV 线	39
光线抢	125
连发手柄	105
VGA BOX	95
钓鱼杆	192
金手指+2M 记忆卡	160
专用电源	45
专用摇杆	160
专用书包	38
透明彩壳	175

Dreamcast软件

VR3	175
刀魂	380
99 拳皇	390
魔剑 X	390
D 之食卓 2	460
街霸 EX	515
电脑战机	300
VR 特警 2	280
樱大战	470
GT 赛车	400
神机世界 2	380
世嘉拉力 2	370
莎木	495
VR 射手 2000	350
职业创造球会	580
漫画英雄对卡普空	400
生化维罗尼卡	500
首都高速赛车	400
街头霸王 3	400



GAME BOY 彩色卡

英雄无敌 4	63	魔法气泡外传	31
百变小樱 2	62	机甲宝宝太阳	40
魔法灯	63	机甲宝宝月亮	40
帝国时代	65	统钢战记	42
轰炸超人（中）	125	沙罗曼蛇	26
怪兽牧场	63	海陆空大战 2	29
口袋妖怪铜	60	坏玛莉 2	39
樱花大战	85	勇者斗恶龙	41
牧场物语 3	45	西部枪手	18
口袋妖怪金（中）	39	洛克人 8	18
口袋妖怪银（中）	39	游戏王 2	28
牧场物语 1（中）	49	丛林王子	25
牧场物语 2（中）	53	蓝精灵	26
大富翁(中)	46	古墓丽影	92
超级游戏王（中）	58	NBA2000	77
悟空外传激斗篇（中）	43	超时空要塞	59
太空战士 8（中）	38	高达 2 代	56
勇者斗恶龙（中）	43	恐龙	53
萨尔达传说（中）	43	1942	39
三国志 2（中）	36	音速 8（震动）	59
第五次机械大战	33	大金刚 5	66
合金装备	42	顶级赛车（震动）	39
炼金术士玛莉	48	V8 赛车（震动）	67
炼金术士艾连	48	口袋弹珠（震动	38
坏玛莉 3	43	柯纳米赛车	25
太空堡垒	66	古堡探险	59
炸弹人 10	52	名侦探柯南 4	51
音乐节拍 3	52	超行星战记	51
泡泡龙 5	55	**街头霸王 4(32M)**	**68**
彩虹勇士 6 号	46	第三次机械人	56
V-拉力赛车	49	数码爆龙	56
恶魔机器猫	49	游戏王 3(中)	59
孤岛冒险记	39	口袋金 2(动作)	65
口袋银（英）	53	机甲战记(格斗版)	63
口袋妖怪金	28	机嘉战记(射击版)	63
口袋妖怪银	28	第六次机械人	63
心跳回忆文艺	46	劲爆热舞	42
心跳回忆体育	46	音乐节拍 4	45
罗德岛战役	26	数码爆龙	40
大贝兽物语 2	32		
格斗料理传说	48		
女神转生 2	47		
FIFA2000	39		
NBA 篮球	18		
篮球飞人	32		
胜利足球	16		
99 足球	27		
音乐节拍 2	45		
泡泡通	34		
GT 赛车	44		
四驱车 3	36		
拳皇 2000	56		
拳皇 99	55		
热血冒险	65		
少年街霸	41		
街霸 2	16		
WF 摔跤	28		
格斗王	10		
街 霸	40		
泡 泡 龙 4	28		
麻将兵	36		
卡片战士	63		
路克战士	49		
洛客人金	45		







GAME BOY 黑白卡

95 格斗之王	22
96 格斗之王	23
97 格斗之王	32
RB 饿狼	16
幽幽白书	15
真人快打	18
斩红狼	26
七龙珠	18
王国物语	26
公主钟声	25
牧场物语	22
圣剑传说	24
大战略	18
SD 机械大战	23
月影村怪物	21
侦探柯南 2	16
动物园 2	21
炸弹人	12
狮子王	21
篮球飞人	15
热血足球	15
幽游白书 2	21
幽游白书 3	22
幽游白书 4	22

战场之狼	12
魂斗罗 6	12
沙漠风暴	12
热血高校	12
魂斗罗 6	12
科学怪人	11
摩托车	11
鬼太郎	11
第二次机械人大战	28
爆钓列传	19
J 联盟足球	11
玩具总动员	17
拆搂	18
太空战士（中）	20
侏罗纪 3（中）	36
口袋妖怪黄（中）	29
口袋妖怪青（中）	29
吞食天地（中）	21
三国志（中）	19
口袋红(中)	29
口袋绿(中)	29
异形	15



世嘉16位卡带 邮资6元

三国 1（中）	45	蝙蝠侠 2	35
三国 2（中）	45	战斧 5	35
三国 3（中）	45	异形战士	35
三国 5（中）	45	碎裂风暴	35
水浒传（中）	45	武士道	35
太空战士（中）	45	豪血寺	35
封神榜（中）	45	幽游白书	35
大富翁（中）	45	侍魂	35
亚瑟传说（中）	45	风中奇缘	35
吞食 3（中）	45	极道枭雄	35
悟空外传（中）	45	忍无可忍	35
众神遗产（中）	45	蜘蛛人 2	35
大航海 1（中）	45	狮子王 2	35
大航海 2（中）	45	96FIFA	25
梦幻模拟 2（中）	45	XMAN 超人	35
大战略 2（中）	45	雷鸟 4	35
航空霸业 2（中）	45	雷电传说	25
爆笑三国（中）	45	火枪英雄	25
大富豪	45	消失世纪	35
太阁立志	45	中国象棋	35
信长野望	45	网球	25
台湾大亨	45	沙漠风暴 1	25
恐龙兄弟	35	超级忍 3	35
饿狼传说	35	战斧 4	35
12 人街霸	35	战斧 3	25
VR 战士	35	顶极赛车 2	25
F117	35	战神	35
HQ 追踪	25	雷霆战机	25
NBA 篮球	25	彩虹岛	25
兽王记	25	007 情报	25
外星战将	25	鲛鲛鲛	25
双街龙 2	25	机械战警	25
赌神	25	武装雄鹰	25
大旋风	25	坦克	25
冲破火网	25	高速飚车	25
热血足球	25	火爆警长	9

GAME BOY 经典合卡 免邮资

AC-4B01----吞食 3（中）三国 3（中）骑士物语 龙之封印 **75**

CJK-003----口袋金 口袋银 大富翁（中） 天外魔境 七龙珠悟空传（中）屠龙战记 魔法骑士 2 梦幻之星（中） **118**

AC-5B02----创世纪外传 三国 3 魔法阵 魔界塔士 2 信长的野望 **75**

CY2032------格斗王 99 格斗王 97 饿狼传说 快打旋风 99 格斗王 96 格斗王 95 饿狼传说 3 快打旋风 2 **85**

AC-6D03------牧场物语 2 三国三（中）大富翁 圣剑传说 太空战士 4（中） 玛丽兄弟 3 **75**

JR2201------格斗 2000 口袋金 黄 绿 蓝 红 坦克决战 玛丽医生 仓库番 2 雷霆战机 网球 围棋 等（22 个游戏） **125**

GA-203------97 格斗天王 96 格斗王 洛克人 2 魂斗罗 6 战斗机器人 坦克大战 火焰大作战 **75**

CLK-002-----口袋妖怪金 口袋银 梦幻之星（中）太空战士 机器人大战 传说之剑 陆海空大战 鬼忍降魔录 **120**

UC-90H04----口袋金 口袋银 口袋红 黄 蓝（90 个节目） **140**

B010-----------口袋黄 三国 3（中文） 新机械人大战 创世纪外传 天外魔境 明星桌球 明星篮球 网球 棋王 **80**

BM0239-------太空战士 6 三国 3（中文） 天外魔境 3 超魔神英雄 信长野望 大战略 太空统治者（中文） 天外来客 乱世英雄（中文） **95**

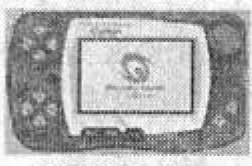
游戏文化

八神庵储钱罐	28	拳皇项链戒指一套	18	拳皇人物相册 40 张	39
草稚京储钱罐	28	太空战士 8 绳链	18	太空战士 8 烟盒	46
Q 版樱木花道储钱罐	28	太空战士 8 腕表（男女一对）	126	太空战士 9 烟盒	46
Q 版流川风储钱罐	28	太空战士 8 腰表	39	樱花大战 3 烟盒	46
Q 版八神打火机	45	心跳回忆星座卡片（12 张）	12	勇者斗恶龙 7 烟盒	45
太空战士 8 项链	16	拳皇人物卡片 10 （10 张）	10	SNK 对 COPOM 烟盒	45

游戏世界 精品一族

各类游戏主机

本月主机特价优惠，欢迎购买！



¥690.00
欢迎预定彩色WS

索尼原装 9002 型主机（含振动手柄+记忆卡+电源+AV 线） 售价：1180 元 邮资：30 元
索尼原装 PSone 主机（含振动手柄+记忆卡+电源+AV 线） 售价：1290 元 邮资：30 元
索尼原装 PDA 手掌机（全套送原装配套吊带、说明书） 售价： 280 元 邮资：15 元
世嘉原装 DC 主机（原装手柄+振动器+AV 线+说明书+原装盘）售价：1570 元 邮资：30 元
任天堂原装 GAME BOY 彩色手掌机（附送原装电池及说明书）售价：550 元 邮资：20 元
任天堂原装 GAME BOY 超薄手掌机（附送原装电池及说明书）售价：285 元 邮资：20 元

经典GB名作

GB卡带邮资如下：1盘6元 2盘8元 3盘10元



¥88.00
欢迎购买GB新卡
《口袋妖怪．水晶》

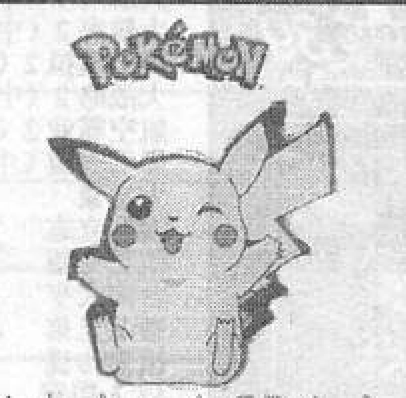
牧场物语 3	47	瓦里奥的世界 3	43	GB 狂热节奏	65	口袋妖怪金银 2 合 1	45
牧场物语 3(中文)	78	大　刀	58	六门天外	59	FIFA 足球 2000	38
格兰蒂亚	79	J 联盟足球 2000	49	街头霸王振动版	75	暴走货柜车	49
樱花大战	78	彩虹 6 号(狙击手)	45	电梯大盗 EX	58	1942 街机版	45
樱花大战(英文版)	95	口袋妖怪黄(中)	29	牧场物语 2(中	45	游戏王 2(中)	85
口袋妖怪金(中)	35	名侦探柯南	45	第二次机器人(中)	35	恐龙猎人	58
口袋妖怪银(中)	35	恐龙危机	48	VR 赛车	49	百变樱花 1	45
心跳回忆(文艺)	45	第三次机器人大战(中)	45	古墓丽影	78	百变樱花 2	55
心跳回忆(体育)	45	数码怪兽(完整版)	59	数码暴龙(格斗篇)	35	牧场物语 1(中)	42
勇者斗恶龙(中)	38	玩具兵大作战	48	音乐节拍 3	45	太空战士 4(中)	35
萨尔达传说(中)	38	悟空激斗传(中)	46	孤岛冒险 2	39	太空战士 8(中)	45
超级游戏王(中)	54	合金装备	43	孤岛冒险 3	45	三国志 2	45
第五次机器人大战(中)	34	玩具总动员 2	43	勇窗黄金城	55	洛克人 X（震动）	65
流行音乐动画旋律	58	拳皇 2000	49	新世纪福音战士	55	口袋妖怪大竞赛	55

大容量GB合卡

64M大容量，精彩游戏让你物有所值



购本店任意GB合卡
可以特优价格29元
购口袋妖怪.金银2合1



购本店任意GB合卡
均送你口袋妖怪胸章

JK059	坏玛莉 2 勇者斗恶龙 炸弹人 太空侵略者 平安京怪兽	25*1	48
CD041	超级机器人大战 3 坏玛莉 2 口袋妖怪蓝 快打旋风 2	25*1	48
AC4D01	勇者斗恶龙 6 太空战士 4(中)第二次大战 吞食天地中	4*1	58
A1101	太空战士 4 中 三国英雄中 三国志 3 中 天神怪战	11*1	58
BJ5017	三国志 3 中 第四次机器人大战 信长野望 大战略	4*1	58
PS019	第二次中 第一次机器人大战 牧场物语 三国志中	22*1	48
HK1101	口袋妖怪 6 勇者斗恶龙 6 恐龙猎人 罗德岛战记	11*1	48
GD001	三国英雄传中 太空战士 4 中 鬼神降临 5 道人魔境	11*1	48
11DB09	新机器人大战中 吞食天地中 三国志中 口袋怪物青	11*1	48
VT001	太空战士 4 中 女神转生外传 2 阿雷莎 三国志中	10*1	48
VT003	口袋妖怪黄 吞食天地 3 中 妖精物语 恶魔城传说	11*1	48
中文四大金刚-太空 8 第五次 三国志 大富翁			55

精彩周边配件

精彩周边，使你的游戏世界更加精彩



¥198.00
PS、PS2双用原装
赛车振动方向盘

以下配件邮资每件 10 元		PS 8M 大容量记忆卡	45	原装 PS2 8M 记忆卡	330
DC-VGA BOX(对应翻版盘)	95	PS 2M 大容量记忆卡	38	原装 PS2 多级振动手柄	330
DC 强力格斗手柄	45	PS 1M 标准记忆卡	25	**维修服务项目**	
DC 组装 2M 记忆卡	65	PS 专用 6 键振动吉他	75	更换 DC 原装光头	280
DC 组装 4M 记忆卡	78	PS 标准四打分插器	78	更换各类型 PS 原装光头	310
DC 光枪(对应翻版碟)	95	PS 全中文金手指卡	29	维修各类型 PS 光头	50 元起
DC 组装振动器	35	PS 原装振动光枪	140	维修各类型 PS 主机板	50 元起
DC 原装振动器	135	PS 大型双人用格斗摇杆	180	维修各类型 DC 主机	50 元起
DC 原装标准手柄	175	PS one 原装振动手柄	120	维修各类型 GB 主机	20 元起
DC 原装记忆卡	155	PS 专用制式转换器	25	**另：收购各类二手主机**	

重要提示

邮购商品请您写清地址姓名，请通过邮局汇款，切勿在平信内夹寄现金，一月之内没有收到商品，请及时来电联系。本店所售商品均有严格保修制度，确保你的利益。

本店地址：北京市东城区交道口南大街甲114号 本址不收信函、汇款及邮件

乘104、108路公共汽车-北兵马司站下车北行50米路东即到 (010)64061101

信函、汇款及邮件请寄此址：北京地安门邮局22号信箱 100009 李维春收

珍惜来之不易的信誉

批发零售 欢迎邮购

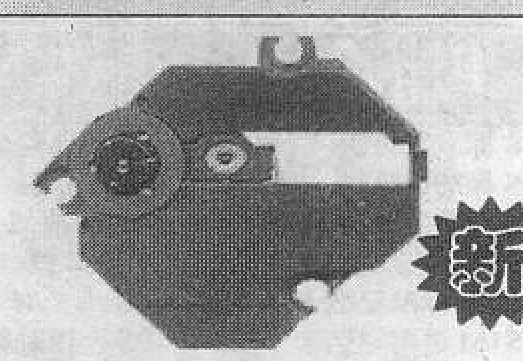
原装 PS-7501 型主机



新

主机+振动手柄+转换电源+AV 线
特惠售价:990 元 邮资:40 元

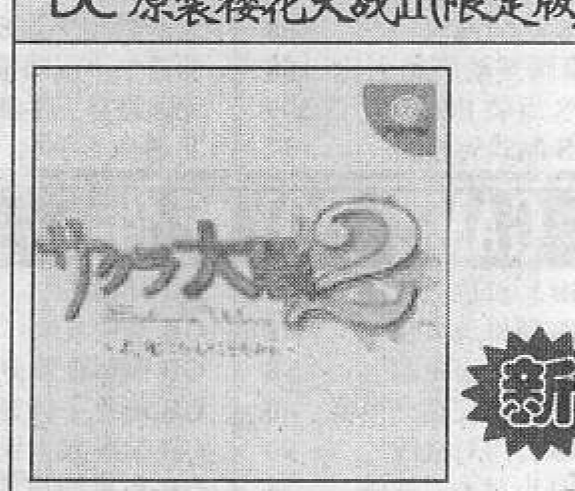
索尼 PS 原装激光头



新

更换索尼 PS 原装光头(全新)
特惠售价:310 元 邮资:30 元

DC 原装樱花大战Ⅱ(限定版)



新

DC 原装游戏<樱花大战Ⅱ>限定版
随盘附送原装"樱花振动器"一只
特惠售价:750 元 邮资:20 元

PS2 原装架子鼓



PS2 原装架子鼓(送正版对应游戏)
特惠售价:1580 元 邮资:60 元

PS2 原装 8M 记忆卡

PlayStation 2

新



售价:380 元
免收邮资

PS2 专用原装 8M 记忆卡 1.00 版本
可对应各区码 DVD 影碟

联系我们
M.G.GAMESHOP@263.NET

北京华冕游戏机专营店

华冕次世代机专营店　北京市鼓楼东大街179号　010 64053225
华冕手掌机专营店　北京市鼓楼东大街177号　010 64077134

零售　批发　维修

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富：本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。
设备齐全：拥有各类进口检测和维修设备，40平米维修车间。
维修快捷：所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。
服务周到：所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸
质量保证：所有修好的机器均保修半年。
收费合理：本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。
服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机24小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

原装任天堂彩色GB机	电询	邮费20元	16位原装SNK彩色手掌机	470元	邮费20元
原装任天堂GB超薄机	290元	邮费20元	百代原装袖珍手掌机	355元	邮费20元

最新推出
SNK 12合1卡带：越南大战2 顶上决战 索尼克 98足球 顽皮鬼 黑白棋 网球 边线方块 小精灵 麻将 野球 上海　价格480元　邮费8元
SNK 9合1卡带：越南大战2 顶上决战 月华剑士 射击泡泡龙 小魔女 滑雪 索尼克 小精灵 网球　价格480元　邮费8元

GB彩色单卡

												新卡推荐	
口袋金中文	39	牧场物语3	49	统刚战记	50	NBA2000	62	古墓丽影(32M)	90	拳皇2000	48	樱花大战	88
口袋银中文	39	牧场2中文	48	钢铁与友情	40	实况2000	48	百变小樱	50	格斗99	47	城市猎人X	105
口袋金日文	30	三国志2中文	36	魔法骑士	36	FIFA2000	43	陀螺大战2	55	街霸4	60	流行音乐动画旋律	53
口袋银日文	30	太空8中文	38	坏玛莉3	45	99足球	37	钓鱼外传RPG	68	街霸	45	DDR劲暴热舞	50
游戏王1中文	50	大富翁中文	40	坏玛莉2	43	NBAJAM99	33	大贝兽二代	52	X-MEN战警	45	热血冒险	65
游戏王2中文	75	七龙珠中文	50	太空坦克	43	拉力赛车	33	数码暴龙	45	人猿泰山	46	毁灭公爵	63
游戏王3中文	38	炼金术士	48	1942	42	HQ赛车	28	勇者1+2	52	西部枪战	35	孤岛大冒险二代	40
勇者斗恶龙中	45	心跳文艺版	50	彩虹六号	43	口袋卡片英文	55	动物园3	70	蓝精灵	38	新世纪福音战士	56
萨尔达中文	45	心跳体育版	50	玩具大兵	43	口袋卡片日文	35	机器猫	58	魔界村英文版	45	千浩GB充电宝 超长使用17小时 售价：70元邮资：10元	
萨尔达日文	35	核金装备	47	真人快打	32	金银2合1中文	58	玛莉奥3	35	炸弹人卡片	43		
罗德岛战记	33	海陆空大战2	35	奥特曼	43	机器人大战完结篇	50	无赖战士	45	炸弹人RPG	38		
振动顶级赛车	48	振动弹珠台	46	振动大金刚	63	振动洛克人X4	63	保龄球	40	大金刚	35		

GB黑白单卡

97格斗	35	飞龙拳EX	20	口袋红中文	33	公主钟声	33	牧场物语	26	BB恐龙	18	阿拉丁	21
饿狼3	22	超级四驱车	18	口袋绿中文	33	王国物语	34	海陆空大战	24	魂斗罗6	16	狮子王	21
斩红郎	31	国际象棋	21	口袋黄中文	34	化石创世	42	SD机器人大战	28	洛克人8	25	风中奇缘	18
侍魂	26	热血高校	23	口袋青中文	33	太空战士4中文	26	光之继承者RPG	33	洛克人5	24	玩具总动员	19
街霸2	22	篮球飞人2	22	口袋黄日文	30	吞食天地3中文	26	名侦探柯南1	21	大金刚3	24	木偶奇遇记	18
杀手学堂	21	J联盟足球	19	口袋红日文	26	侏罗纪3中文	45	名侦探柯南2	22	西游记	18	鬼马小精灵	18
幽幽白书1	22	胜利11人足球	23	口袋绿日文	26	第二次机器人中	34	超级玛莉3	26	蝙蝠侠	18	忍者龙剑传	20
幽幽白书2	22	忍空RPG	21	口袋青日文	26	第五次机器人中	35	吸血伯爵	18	上尉密令	22	索尼克6	25
幽幽白书3	22	口袋恋爱	25	大贝兽物语	25	三国志中文	25	战场之狼	18	机甲战警	18	FIFA97	19
幽幽白书4	22	魔法阵RPG	33	月影村的怪物	26	超魔神英雄传	25	雪人兄弟	17	战斗忍者蛙	18		

免邮费中

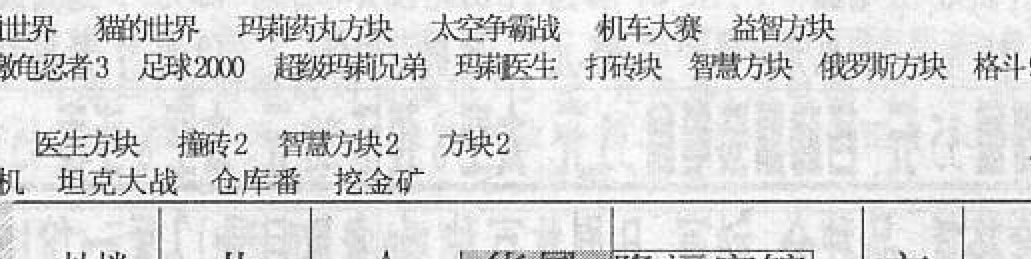
汇款时请您写清邮编、地址、姓名和所购物品。谢谢合作！　GB游戏卡均免邮费，目录所登价格即为实际汇款金额

GB手掌机合卡

004001	口袋怪兽金(中文)　太空战士4代　七龙珠　机械人大战5代	65
004002	口袋怪兽银(中文)　吞食天地　三国志(中文)　西游记	65
005001	96格斗天王　幽幽白书4　魁男熟　成龙功夫　绝对无敌	35
005002	三国志3(中文)　火炎斗球儿2　SD机器人大战(完结篇)　骑士物语(英文)　SD高达外传(英文)	65
006001	口袋妖怪（黄）太空战士4（中文）　魂斗罗6　N64玛莉　冒险岛2　忍者龟3	68
006002	96格斗　95格斗　饿狼传说3　幽幽白书4　忍者龟3　忍者龙剑传	43
007001	小叮当2　柯拉米篮球　专业足球　雷霆战机　扫海艇　魔术方块　智慧弹跳球	30
007002	蜡笔小新4　柯拉米篮球　热血足球　扑克小子　阿米达小子　保龄球　玛莉医生	30
007003	超斗士激传　异形3　鳄鱼龙　奇巧方块　坦克大战　明星篮球　传说骑士	30
007004	热血高校　F-15战机　炸弹人6　网球　超级运动员　魔术方块　智慧弹跳珠	30
007005	太空战士4(中文)　第二次机器人大战(中文)　第一次机器人大战　皇家之剑　鬼忍降魔录　太空战士外传(英文)　创世纪外传	68
008001	空中霸王　轰炸南斯拉夫2　超幻战斗机　太空战斗机　捍卫战士2　F-15战机　神龙传　太阳之勇者	36
008002	法拉利赛车　追踪HQ　遥控车　中岛悟赛车　新世纪赛车　SD电单车大赛　公路机车大赛　超级越野大赛	36
008003	96格斗　98世界杯足球　洛克人3　轰炸队3　雪人兄弟　口袋彩色龙　青蛙勇士　98极速赛车	47
009001	96格斗　热血足球　热血硬派　热血高校　热血新纪录　热血进行曲　热血时代剧　热血排球　热血赛车	43
009002	口袋妖怪黄　三国志3中文　新机器人大战　创世纪外传　天外魔镜3　明星桌球　明星篮球　明星網球　明星棋王	48
010001	武士魂3　95格斗　饿狼传说2　快打旋风2　英雄榜　幽游白书4　忍者激龟3　蜡笔小新4　幽游白书2　美少女战士R	48
010002	三国英雄传（中文）96格斗　鬼太郎　大富翁　疯狂赛车　创世纪外传　役满　玛莉医生　滚动方块　米老鼠	50
010003	98FIFA　饿狼传说3　热血排球　明星曲棍球　热血高校　实况捧球　实况明星足球　花式桌球　乒乓球大赛　大灰狼学高尔夫	40
011001	太空战士4　吞食天地（中）　第二次机械人大战（中）　三国志3（中）　信长野望（彩）　大盗伍佑卫门　恶魔城　希望之剑　领土模拟战等	90
011002	太空战士4中文　三国英雄传中文　三国志3中文　天神怪战　海陆空大战　第四次机器人大战　信长野望　神机世界3　吞食天地3　太空大帝	58
011003	96格斗　双截龙1　双截龙2　双截龙3　洛克人1　洛克人2　洛克人3　魂斗罗1　魂斗罗2　中国拳外传　世界杯足球	45
011004	太空战士4中　吞食天地3中　三国志中文　柯南2代　大战略　第二次机器人大战　信长野望　鬼神降临　魔界塔士3中文　三国英雄传中　豪华列车杀人事件	75
012001	97格斗　勇者斗恶龙（中）萨尔达（中）　银河之星（中）七龙珠（中）　大富翁（中）　太空战士（中）口袋侏罗纪（中）　第二次（中）吞食天地(中)　三国志(中)　圣剑传说	168
012002	玛莉欧5　玛莉欧4　玛莉欧3　玛莉欧2　玛莉欧1　玛莉欧轰炸　玛莉医生　玛莉撞砖　玛莉耀西的蛋　玛莉迷魂车　玛莉小精灵　玛莉地道先生	65
012003	太空战士4中文　口袋妖怪黄　口袋妖怪红　三国志中文　吞食天地中文　96格斗　天外魔境　黑巴斯钓鱼　机械人格斗　风靡全球的皮卡丘　太空战士中文　三国英雄传中文	85
012004	三国志3中文　第四次机械人大战　信长野望　大战略　地球保卫战　魔界塔外传　沙特传说　帝国圣战士　超级玛莉欧　骑士物语　天神外传　鬼神降临	63
012005	音速小子5　樱桃小丸子　超音速战士3　音速撞砖　美少女妹妹　音速火战车　音速方块　音速超人5　音速打砖块　音速坦克　音速改造人2　玛莉医生	45
013001	96格斗　篮球飞人2　轰炸超人3　魂斗罗　冒险岛3　雪人兄弟　激龟忍者3　足球2000　超级玛莉兄弟　玛莉医生　打砖块　智慧方块　俄罗斯方块	45
013002	口袋妖怪红　口袋妖怪绿　口袋妖怪蓝　口袋妖怪黄　口袋里的大富翁　口袋里的情人2　口袋里的收藏品　口袋里的英雄骑士传　口袋里的勇者斗恶龙	115
	口袋里的太空战士4　口袋里的第四次机器人大战（中文）　口袋里的侏罗纪（中文）　口袋里的天外魔境2	
014001	太空战士4中文　三国志中文　魔界塔士1　魔界塔士2　魔界塔士3　叮当赛车　桃太郎电剧　超级玛莉四代　太空战斗英雄　三国鼎立　斩魔英雄传等	48
015001	勇者斗恶龙　坏玛莉2　怪兽战士　女神转生外传　萨尔达传说　口袋妖怪全集　海陆空大战　罗德岛战记　首都高赛车　龙的传人　泡泡龙	95
	玛莉医生　俄罗斯方块　智慧弹跳球　坦克大战	
017001	兽骑士最强决定战　口袋怪兽6代（口袋魔珠）　口袋怪兽4代（黄）　第二次机械人大战（中文）　萨尔达传说　小偷王一天使篇　太空战士4代中文	95
	坏玛莉兄弟2　吞食天地3中文版　罗德岛战记　射击方块　玛莉医生　坦克大战　俄罗斯方块　炸弹杰克　仓库番2代　蜈蚣大战	
018001	冒险岛2　双截龙2　魂斗罗　雪人兄弟　忍者龟3　热血硬派　热血躲避球　忍者龙剑传　碎石战士　明星篮球　雀四郎　琉球　泡泡龙，米老鼠，怒之要塞，兔宝宝　神龙传　蝙蝠侠2	45
026001	96格斗　侏罗纪公园3　泡泡龙3　激龟忍者传3　超级玛莉兄弟4　彩虹岛　双截龙3　兔宝宝世界　菲力猫　玛莉医生　太空侵略者　越野机车赛　智慧方块　格斗王　失落的世界	46
026002	射击泡泡龙　激龟快打3　N64玛莉　彩虹乐园　街头快打3　卡通世界　猫的世界　玛莉药丸方块　太空争霸战　机车大赛　益智方块	45
	96格斗　篮球飞人2　轰炸超人3　魂斗罗　冒险岛3　雪人兄弟　激龟忍者3　足球2000　超级玛莉兄弟　玛莉医生　打砖块　智慧方块　俄罗斯方块　格斗99　篮球飞人1　轰炸	
JPK00B	超人2　魂	62
	斗罗2　冒险岛2　雪人兄弟2　激龟忍者2　足球狂　玛莉兄弟2　医生方块　撞砖2　智慧方块2　方块2	
	口袋怪兽格斗王　中国拳　炸弹超人　越野电单车　宇宙战机　坦克大战　仓库番　挖金矿	62

二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机
(DC、PS、GAMEBOY、等各类主机)
游戏机以旧换新业务　机会多!!
出售二手次世代游戏机　实惠多!!



北京市的顾客请乘107路电车宝钞胡同下车，华冕在隆福宾馆隔壁，五中分校对面.

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人：李欣
邮政编码：100009　联系电话：010-64077134　64053225

优质低价　尽在华冕

重庆 游戏天国

批发零售 **欢迎邮购**

本店邮购商品一律细心检测，保证质量，售后服务完善。 注：收到款后当日发货！ 请注明收货人地址、电话

专营：批发各种游戏机及其周边设备。 专业维修各种游戏机及其周边设备，收费优惠。 便于我方迅速发货。

PSⅡ机 20000 型(主机＋标准振动手柄＋记录卡) 3300 元/邮费 40 元 PSⅡ机 15000 型(主机＋原配手柄＋记录卡) 3600 元/邮费 40 元

PSⅡ机 10000 型(主机＋标准振动手柄＋原配手柄＋原装记录卡) 4200 元/邮费 40 元 (可看全区 DVD 碟)

DC 机(美版)(主机＋上网卡＋原配手柄＋原装上网碟)1420 元/邮费 40 元 DC 机(日版)(主机＋原配手柄) 1400 元/邮费 40 元

DC 机(欧版)(主机＋上网卡＋原配手柄＋原装上网碟)1380 元/邮费 40 元 GB 掌机(彩色) 530 元/邮费 20 元 GB 薄机 260 元/邮费 20 元

PS 9002 型(主机＋标准组装手柄 2 只＋精装黑盘) 1150 元/邮费 30 元 PS 7501 型(主机＋标准组装手柄 2 只＋精装黑盘) 1280 元/邮费 30 元

PS ONE 机 101 型(主机＋原配振动柄＋精装黑碟) 1280 元/邮费 30 元 PS ONE 机 102 型(主机＋原配振动柄＋精装黑碟) 1230 元/邮费 30 元

PS、PSⅡ、DC 节目品种齐全，全部超低价优惠。欢迎索取商品目录表。

PS 迷你小手枪	52 元/邮 10	PS 新型滑膛小手枪	160 元/邮 10	PS 新型滑膛大手枪	170 元/邮 10	DC 组装手枪	160 元/邮 10	DC 原装手枪	280 元/邮 10
PS 标准手柄(组)	6 元/邮 5	PS 标准手柄(集成块)	35 元/邮 8	PS 标准原装手柄	45 元/邮 8	PS 多彩牛角手柄	40 元/邮 8	PS 振动手柄(组)	35 元/邮 8
PS 野牛手柄	50 元/邮 8	PS 双振动赛车手柄	90 元/邮 8	PS 手柄四分插(原)	380 元/邮 10	PS 手柄四分插(组装)	100 元/邮 10	PS 透明赛车手柄	65 元/邮 8
PS 3D 振动手柄	50 元/邮 8	PS 中文金手指卡	25 元/邮 8	PS 制转器	25 元/邮 8	PS VCD 电影卡	180 元/邮 10	PS 闪灯振动木吉它	168 元/邮 40
PS 高灵敏塑料吉它	100 元/邮 40	PS 普通塑料吉它	65 元/邮 40	PS 塑料跳舞台	230 元/邮 80	PS 振动背心	110 元/邮 30	PS 振动椅垫	280 元/邮 40
PS AV 线(组装)	10 元/邮 5	PSAV 线(原装)	25 元/邮 5	PS 专用提包	40 元/邮 10	PS 专用背包	60 元/邮 10	PS 电源	10 元/邮 5
PS 普通记忆卡	18 元/邮 5	PS 金手指记录卡(9XXX 型)	70 元/邮 8	PS 透明记录卡	25 元/邮 5	PDA 原装记忆卡	268 元/邮 5	PS 全 IC 记录卡	38 元/邮 5
PS PDA 记录卡(仿)	35 元/邮 5	PS30 格记录卡	30 元/邮 5	PS 方向盘(平用)	70 元/邮 10	PS 振动方向盘(手制)	175 元/邮 20	PS2、DC 电源	80 元/邮 10
PS 钓鱼杆	150 元/邮 10	PS2 原装记录卡	360 元/邮 5	PS2 原装振动手柄	320 元/邮 8	PS2 组装振动手柄	85 元/邮 8	DC 原装手柄	150 元/邮 8
DC 组装手柄	50 元/邮 8	DC 原装记录卡	150 元/邮 10	DC 组装记录卡(1M)	48 元/邮 10	DC 振动包(组装)	40 元/邮 10	DC 振动包(原装)	125 元/邮 10
DC 沙锤	320 元/邮 30	DC 组装记录卡(2M)	95 元/邮 10	DC VGA(原装)	550 元/邮 20	DC VGA(组装)	130 元/邮 5	DC 钓鱼杆	155 元/邮 10
PS 长线光头(原装 2 手)	280 元/邮 5	PS 中线光头(原装 2 手)	340 元/邮 5	PS 中线(原装全新)光头	400 元/邮 10	PSone 全新光头	450 元/邮 10	PS 光管(5 个起邮)	26 元/邮 10
GB 电源(薄)	8 元/邮 3	GB 挎包(20 余种)	20 元/邮 5	GB 皮套(薄)	6 元/邮 5	GB 皮套(彩)	10 元/邮 5	GB 放大镜	10 元/邮 5
GB 摇杆	8 元/邮 3	SS 方向盘	58 元/邮 30	AV 分叉器	15 元/邮 5	PS、PC 各种地毯十余种价格 25－40 元/邮费 15 元			

特别推荐：PS 大屏幕液晶显示格斗手柄(连发、赛车，可存储必杀技，超灵敏方向键，流线型设计) 特价：100 元/邮费 15 元

特别推荐：精装黑碟使用寿命为普通碟 10～20 倍，极其耐用，校正光头方面起一定作用，延长激光头使用寿命。

GB 卡有品种一百余种欢迎选购(15 元—130 元/邮费 5 元)FC8 位小卡二百余种(5 元/邮费 3 元)FC8 位中卡(15 元/邮费 3 元)智力卡(35 元/邮费 5 元)

本部维修技术精湛，PS 机各种故障均可立等可取，经验丰富，欢迎邮寄维修。并对顾客主机免费维护。本店维修

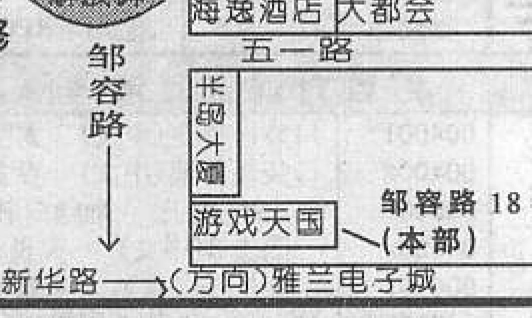
本部维修技师精心编写一套 PS 维修手册(内容详细)45 元/邮 10 元，专用螺丝刀 45 元/邮 10 元，其它配件长期平价供应。

本部策划的 PS1 实况足球 5 代，比赛已进行，详情请来电或亲临咨询，奖品诱人，重在参与。

地址：重庆市渝中区邹容路 18 # 游戏天国 邮编：400010 业务电话：023－63741569

业务联系人：李培根先生 手机：13983195987 邮购收款人：文政先生 手机：13908378911

维修技师咨询热线：13983438811 游戏攻关热线安装中(此电话号码请打业务电话咨询)



北京纳仁游戏

货真价实

批发零售 专业邮购

主机类： 便携型 PS ONE 主机 1360 元，邮费 50 元 PS2 主机 3950 元，邮费 50 元 SONY POCKETSTATION 280 元，邮费 20 元

世嘉 128 位 DC 主机 1550 元，邮费 50 元 黑白超薄 GB 主机 290 元，邮费 20 元 彩色超薄 GB 主机 585 元，邮费 20 元

配件类：(所有配件邮费 10 元)

		仿原装记忆卡	20 元	PS 双人用街机大摇杆	240 元	PS2 仿原装震动手柄	60 元	北通野牛 2 震动手柄	80 元	北通 AV 转换器	28 元
		PS 超级退镗震动光枪	175 元	PS 全闪灯跳舞毯	55 元	PS2 遥控器	85 元	北通多彩格斗手柄	35 元	北通记忆卡(1M、2M、4M)	65 元
PS 类原装震动手柄	100 元	PS 金手指	30 元	PS 吉它	60 元	PS2 立式支架	35 元	北通赛车手柄	80 元	北通 PS 对打线	20 元
原装普通手柄	60 元	PS 制转器	30 元	PS 原装包	110 元	北通铁手 2 光枪	70 元	北通小精灵摇杆	65 元	PS2 原装震动手柄	380 元
仿原装震动手柄	35 元	黑豹 2 光枪	160 元	PS 手柄转 PC 线	5 元	北通小手柄	20 元	北通震动中摇杆	85 元	PS2 8M 记忆卡	380 元
组装普通手柄	10 元	PS 电影卡	180 元	PS 机壳	45 元	北通绝招王格斗手柄	55 元	北通震动大摇杆	160 元	PS2 专用分量端子线	260 元
PS 电源	8 元	PS 迷彩仿街机摇杆	80 元	PS 透明仿真方向盘	220 元	北通格斗之王手柄	25 元	北通四分插座	85 元	PS2 打鼓机	220 元

DC 类：

DC 组装手柄	80 元	DC 六键格斗手柄(可插记忆卡)	60 元	DC 原装标准记忆卡	170 元	DC 组装 1M/2M/4M 记忆卡		DC 枪	110 元	DC 专用沙锤	300 元
DC 原装手柄	180 元	DC 原装震动器	130 元	DC 原装 4M 记忆卡	220 元		60/70/95 元	DC 原装枪	320 元	DC 专用金手指(厚)	280 元
DC 彩色透明震动手柄	110 元	DC 组装震动器	65 元	DC 专用方向盘	300 元	DC 街机摇杆	145 元	DC VGA BOX	130 元	DC 包	45 元

GB 类：

皮套	5 元	手柄	8 元	通用笔式充电器	30 元	彩机专用链	5 元	金银攻略	15 元	口袋四合一攻略	15 元
皮包	8 元	电源	8 元	万用四头对打线	10 元	通用放大镜	13 元	勇者 1＋2 攻略	20 元		
大包	15 元	普机充电器	35 元	彩机专用灯	10 元	彩机专用扩音器	30 元	牧场物语 2 攻略	25 元		

游戏精品： **各种精装烟盒** 35 元 **各种精装笔盒** 35 元 **太空 8 颈链** 20 元 **太空 8 手表** 45 元 **太空 8 腰表** 45 元 **太空 8 情侣手表** 145 元 **太空 8 大闹钟** 60 元

本店另有 GB 卡数百种，价格低、品种全，动画、日剧数百种，如索取目录，2 元一份，欢迎广大玩友光临惠顾。

邮购请寄：北京市崇文区幸福大街东壁街 4 号 收款人：马广鹏 邮编：100062

联系电话：010－67136965 (乘车路线：8 路、3 路、23 路、培新街下车)



北京天安游戏王国——广告速递

专业(批发、零售、邮购、维修)

好消息:本公司现正式与有关游戏业界签约联合主办,游戏首领啫喱音乐创作室!!

暂已开设:所有次世代游戏 CG、动画 CG、人物图片、相册、音乐 CD、次世代游戏软件全部攻略等编辑、剪接、合成、制作等服务项目。

游戏 CG:可将喜欢的游戏片头、片尾或全部游戏 CG,制作成 VCD 随意观赏;游戏、人物、图片、制作相册及 VCD。

游戏攻略:可订制次世代软件的全部攻略 VCD。

音乐 CD:可将自己喜欢的多张 CD 歌曲放至一张,CD 光盘上。

望广大电玩支持关注,具体事宜,电询:01084027282,今后请留意,本创作室新动态。

同时,欢迎有识之士加盟连锁,凭我们的信誉、技术、实力,共同开拓完成规范电玩界的辉煌。

日本索尼 PS 机,北京销售部(兼批发)保证良好信誉,为您做好售后跟踪服务。主机型号:(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5501、5000)

日本索尼 PS 机特约指定维修保修部,引进精密仪器,(特聘)专业技术人员为您的主机排除疑难杂症,注(收费合理),各经销商及机房代收点维修,价格另议,本市维修立等可取,新开设 DC、PS2 加直读业务;外地 3 日内即发货。特价销售各类游戏(套)机,送保修卡、会员卡。

索尼 PS2(原装+振动手柄+记忆卡+电源+AV 线+正版盘+直读+机架)3950 元 邮费 80

PS ONE(原装便携光盘机+原振动手柄+电源+AV 线+正版盘)1420 元 邮费 50 单机 1320 元 邮费 50

DC128 位机(原装+手柄+AV 线+电源+记忆卡+正版盘 1 张)1780 元 邮费 80 单机 1500 元 邮费 50 元

索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV 线+直读+20 种游戏+记忆卡+金手指)=1400 元 邮费 60 元 单机 1050 元 邮费 40 元

GB 超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2 节电池+30 合 1 以上合卡+专用耳机)=358 元 邮费 30 元 单机 258 元 邮费 20 元

GB 彩色手掌机(原装+电源+2 节原电池+手柄+皮套+放大镜+彩色卡 32 合 1+专用耳机)=618 元 邮费 30 元 单机 518 元 邮费 20 元

世嘉 MD Ⅱ型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV 线+制转盒+视频线+卡)=158 元 邮费 30 元 单机 120 元 邮费 20 元

北京总代理:超任光盘一体机(送 5 张盘)1200 元 邮费 50 元 超任美版主机 260 元 邮费 20 元

次世代周边

北通(BT)产品,北京批发销售部:		BT PS8M 记忆卡	65 元	BT PC 野牛 2 代手柄	89 元	PS 手柄转 PC 连线	15 元
BT PS 美版双振动手柄	65 元	BT PS 金手指卡Ⅱ中文(赠书)	45 元	**本月特价区(配件邮费 10 元/个)**		PS 透明 IC 手柄(带驱动)	28 元
BT PS 野牛振动手柄	65 元	BT PS 一体制转	35 元	PS 机彩壳(黄透、绿透、紫透、蓝透)	70 元	PS 振动手柄(原)	98 元
BT PS 遥控振动手柄(2 支装)	188 元	BT 铁手振动枪(带脚踏)Ⅰ/Ⅱ	58/88 元	万用制转(PS、SS、3DO、SFC 等)	45 元	PS/SS 组装手柄	均 15 元
BT PS 绝招王手柄	55 元	BT VGA 转换器(将电脑显示器作游戏机屏幕)	350 元	SS 4M 加速卡(全兼容)	98 元	SS 光头(原装 JVC 或三洋)	150 元
BT PS/SS 遥控手柄(2 支装)	95/55 元	BT PC/PS2 架子鼓	180/180 元	SS 金手指卡	80 元	PS 电影卡(3.0 版)	210 元
BT PS 小精灵摇杆	68 元	BT PC 格斗王手柄	48 元	PS/PC 两用跳舞毯(带灯)	68 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线	均 30 元
BT PS1M 透明 IC 记忆卡	28 元	BT PC 手柄王(兼容 PS2、PS1)	79 元	PS 原装光头(包安装)	200 元	PS 四分插(同时 4 人玩)	80 元
BT PS2M 透明 IC 记忆卡	50 元	BT PC 仿真赛车仿真手柄	80 元	PS 记忆卡(组/原装)	18/88 元	超任手柄、AV 线、电源	28/40/45 元

DC128 位机普手柄 98 元,DC 记忆卡 2M/4M 98 元/128 元,DC 专用电源 35 元,DC 震动线包 120 元,软件 60 余种,并可交换回收。

土星乐园 土星玩友福音,本乐园收藏了 SS 新老游戏软件近 1000 种(市面有的或未见过的),本乐园均备有大量现货,热卖价:电询!邮费 10 元/次,欢迎来店购买或邮购。邮购请在汇款单附言栏写清游戏名称即可,或来信索目录,2 元/份(或参照电软 5 月增刊)土星乐园将不断增添游戏种类,同时希望众玩友从新拿起土星机,重振龙威,进行您的游戏旅程吧!!

索尼 PS 典藏库 无论您是 PS 新手,还是 PS 老玩家,可能都为以前未买到的许许多多经典游戏而追悔莫及,现由 PS 典藏库为您解忧愁,本库自 PS 问世—2000 年收藏了部分 PS 经典游戏,以后将陆续登陆,欢迎来店购买或邮购,黑色仿原港产优质软件 热卖中 30 元/张,邮费 10 元/次。(新发售软件,均可预定)

3DO 怀旧篇 虽说有些古董,但众游戏前辈谈起 3DO 还是有许多经典值得一玩,本怀旧屋收集了 70 种软件,备有大量现货,不妨怀旧长廊一瞧,仅 30 元/张,邮费 10 元/次。并可交换。索目录 2 元/份。

SFC N64 软件 ★超任盘(对应 PC、送目录、全部游戏)100 元/套 邮费 10 元 ★N64 节目盘(对应 PC、送目录、6 张全部游戏)160 元/套 邮费 10 元 ★超任 SFC 磁盘,4 元/张,含盘+节目,目录 2 元/份。

动画 VCD:动画 VCD、CD、日剧品种繁多,并可任意订连续剧其中一张,PS 游戏 1800 种,PC 游戏 1200 种,目录 2 元/份

SNK 光碟机游戏目录(以下均 50 元/盘,邮费 10 元/次。)

1.CYBER－LIP(魂斗罗)ACT
2.キンウォケザモンスターズ 2(恐龙大战)ACT
3.CHOST PILOTS(空战)STG
4.GALAXY FIGHTFGT
5.战国传承 ACT
6.ROBO ARMY ACT
7.マヅッャンロード ACT
8.ラギ(马力类)ACT
9.ビューポイント(光电战机)STG
10.雀神传说 TAB
11.POWER SPOIKES2 SPG
12.真サムライスピミッッ ACT
13.クロススウォード A·RPG
14.THE SUPER SPY
15.ニンヅャユソベット ACT
16.95 格斗王 FGT
17.DOUBLEDRAGON(双截龙)ACT
18.痛快格斗进行曲 ACT
19.SONIE WING(四国战机)STG
20.トッアハンターACT
21.REAL BOUT(饿狼传说)FGT
22.月华剑士 2 FGT
23.98 格斗 FGT
24.龙虎拳 2 FGT
25.斩红郎无双剑 FGT
26.得点王Ⅱ
27.饿狼传说 3 FGT
28.世界英雄 FTG
29.ラストリゾート
30.GOWCA ZZER
31.风云默示录
32.97 格斗
33.ALPHA MISSION
34.ニンジヤユマンドーSTG
35.天外魔境真传
36.战国传承Ⅱ
37.侍魂Ⅱ
38.94 格斗王

特别推荐 原装索尼 14 寸,KX21 寸/KX27 寸专业级纯监(96 年产品显象管顶级,外观 8 成新),适用于 PS1、PS2、DC、SS……及 VCD、DVD 等均可达到极佳效果(带 RGB、S 端子、3 组 AV 输入、1 组 AV 输出、1 组有源音箱接口、液晶显示,触摸调试、自带功放)。赠环绕音箱 1 套,21 寸 1380 元,27 寸 1580 元,14 寸 550 元,外地邮购,邮费 120 元/台。若玩友欲买 PS2,望君有先见之明,先备好彩监,俗语曰:好马配好鞍! 另本店新到一批仅用 3 个月二手 17 寸名牌电脑显示器(索尼、东芝、康柏、惠普)九成新,仅售 1350 元,批发更优,速速购买!

专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD,电脑,随身听及各种二手电器设备。

所售二手货商品及相关配件均备有实物拍摄 VCD 光盘,免去一切后顾之忧,欢迎索取 30 元/张,免邮费,一定填汇款单索取。

二手游戏机系列:(邮费 50 元/台)

土星机+双手柄+电源+AV 线+盘+九成新=650 元
索尼 PS 机+双手柄+电源+AV 线+20 张盘+记忆卡+九成新=950 元
SNK 卡带机+手柄+AV 线+电源+饿狼 3 卡+八成新=2600 元
SNK 光碟机+手柄+AV 线+电源+盘+八成新=890 元
MD 世嘉便携机(兼容 MD 游戏盘、MD 卡、CD)八成新 990 元
超任主机+32M 磁碟机+双手柄+AV 线+2 电源+10 磁盘+八成新=650 元
世嘉 CD 机(兼容 1,2 型 MD 机)+八成新=300 元
世嘉 GG 彩色手掌机+电源+卡+七成新=410 元
GB 手掌机普/薄/彩 主机分别+电源+放大镜+卡+九成新=210 元/230 元/520 元
另有废旧拆件用 PS 机/SS 机/超任机/GB 机=200 元/135 元/50 元/75 元 二手振动手柄,九成新 30 元

二手随身听系列:(邮费 20 元/台)

索尼 CD 机 D－705/D－441/DE－405/DE－400/D－EJ915/线控+皮套+防震+电源+九成新=900 元/780 元/650 元/700 元/1180 元
索尼 CD 机 D－111/D－191/D－247+皮套+电源+耳机+八成新=500 元/550 元/650 元
索尼磁带机 GX512/GX652/FX613/GX674 收录放+电池+耳机+银灰色八成新=480 元/650 元/650 元/800 元
松下 CD 机 SL－S130+线控耳机+皮套+电源+九成新银灰色=530 元
松下磁带机 RQ－SX35/RQ－SX71/RQ－SX40/RQ－SX41/RQ－S80V+线控+充电器+电池+九成新深蓝色=550 元/700 元/480 元/400 元/600 元
爱华收录放 RX818+电池盒+电池+耳机+九成新银灰色 600 元 HS－J202 原装机 200 元
爱华单放机 PX380/PX587/PX370/PX590+线控+电池盒+九成新银灰色=400 元/550 元/650 元/680 元/480 元/600 元
爱清华同方 CD 机,九成新,380 元/邮费 20 元 文曲星 PC200 220 元
Goldstd r 收录放 线控+电池+九成新=500 元 Goldstd r 单放,液晶显示 耳机+电池+充电器=350 元
PHILIPS CD 机 耳机+九成新+电源=500 元
2.2 寸便携小电视 可接 AV 玩游戏等带收音机功能 880 元 卡西欧 1.5 寸高清晰小电视 八成新 700 元
电脑用电视卡 可接收 90 多个频道电视节目带 AV+遥控器+九成新=500 元
VCD 系列:新科便携 VCD 机自带屏幕+遥控器+充电器+充电电源+电池+AV 线+九成新米黄色+MP3 功能=1980 元
家用 VCD 机+遥控器+AV 线+说明书+MP3 功能+九成新银灰色=500 元

GB、MD 换卡,面向本市,不对外地。本店备有大量 GB 单卡、合卡,售价 10 元－35 元,欢迎来门市购买,邮购参照其它店广告即可,GB 卡免邮费。

GB 配件

普机配件:皮套 10 元,放大镜 13 元,电源 10 元,手柄 10 元,对打线 13 元,屏幕膜(普、薄、彩)均 20 元,充电器(送电源)65 元。

薄机配件:薄机机壳(彩黄透,紫透明)带工具可自换 50 元,皮套 13 元,放大镜 16 元,电源 10 元,手柄 13 元,对打线(薄对薄或对普通机)18 元,充电器(送电源)55 元。GB 普机、薄机、彩机背包,每个 15、精装 45 元。**彩色魔术卡(可使黑白卡在彩机上变彩卡)85 元。**

彩机配件:皮套 15 元,放大镜 15 元,电源 10 元,手柄 13 元,对战线(彩对薄或对普通机)15 元,充电器(送电源)55 元,夜光灯 18 元。

GB 薄机、荧光机、彩机、车载电源 35 元,配件邮费 10 元/个。GB 口袋金、银 2 合 1 全中文攻略书 25 元,牧场物语Ⅱ 30 元,勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ 30 元。

GB 彩机/薄机 3 件套装(放大镜+手柄+音箱)65 元/套。GB 金手指卡 150 元,邮费 15 元。

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)

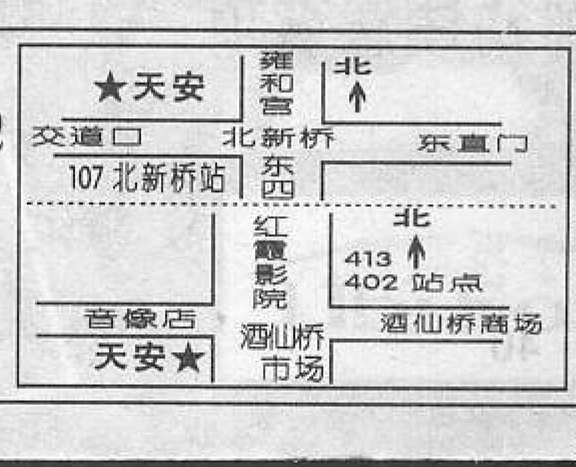
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282

北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。

酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。

三里河第二分店地址:乘 13 路、21 路(三里河东口下车),烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。

甘家口第三分店地址:乘 103、102、114、320 路到甘家口站下车,甘家口大厦南 200 米即是。



超值赠品全面开放邮购有好礼



《东京游戏展》双 VCD

三种光碟任选



《美国 E3 展》VCD



《次世代风采》VCD

☆ MAGIC 地带	24.40 元
☆ 都市流行·酷	25.00 元
☆ 都市流行(秋季版)	19.80 元
可爱玩偶	18.80 元
三栖人(限 100 本)	24.00 元
☆ 99 秋技宝典(上、下)	原价:~~32~~元现价:20 元
DDR 跳舞(VCD 加教材)	原价:~~28~~元现价:20 元
街霸画集	原价:~~28.50~~元现价:20 元
99 合订上	28.00 元
2000 合订上	28.00 元
星球大战	原价:~~25~~元现价:15 元
游戏原画设(2)	原价:~~25~~元现价:15 元
游戏原画设(3)	原价:~~25~~元现价:15 元
游戏原画设(4)	原价:~~25~~元现价:15 元
游戏原画设(5)	原价:~~25~~元现价:15 元
游戏原画设(6)	原价:~~25~~元现价:15 元
游戏原画设(7)	原价:~~25~~元现价:15 元

注:●凡邮购以上图书者,赠送《次世代风采》、《2000 年 E3 展》或《东京游戏展》(双 VCD)光盘,每本书可选择一种。

●带☆的为杂志社推荐图书,值得阅读和珍藏。

杂志邮购　2000 年 4 期以后杂志及《2000 年增刊》有售,每本 8.40 元。《游戏批评》第二、三、四辑有售,每本 6.50 元。



游戏批评(4)

●大 32 开,144 面

●12 月 5 日出版

定价:6.50 元

《游戏批评》第二、三辑有少量存货,可邮购。第一辑已全部发售完毕,切勿汇款邮购。



都市流行·春季版

●国际 16 开,108 面彩页

●9 月上旬出版

定价:19.80 元



都市流行·夏季版

●国际 16 开,108 面彩页

●9 月下旬出版

定价:19.80 元



都市流行·金秋版

●国际 16 开,108 面彩页

●11 月 1 日出版

定价:19.80 元

都市流行
冬季版
?

都市流行·冬季版

●国际 16 开,108 面彩页

●12 月 10 日出版

定价:19.80 元

邮购以上四种图书赠送《收藏纪念 3·游戏业的战争》《收藏纪念 4·GB 秘技全书》

邮购注意事项:

●邮购以上图书及其赠品,请在邮购附言栏写明邮购图书及赠品名称。

●凡邮购以上图书均免收邮费;已出版图书见款后两日内将书寄出。

●汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编:100061 电话:(010)67152757

乱舞势力

育碧软件《恐龙危机》
千禧龙の女选秀大赛



感谢上海育碧电脑软件有限公司提供参赛选手照片

世纪 SPECIAL 报道

PlayStation 风云再起

连接网络新世界的PSone彻底大解剖

说到7月7日，一般人马上就会想到是“最终幻想IX”的发售日，不过可别忘了这也是以PlayStation后继机之姿现身的新主机“PSone”的发售日。这次除了深入探讨此新机型的实力之外，也将一并检验该机型与手机连结的网络潜力。



果然缩小了呀！随组件进化的PSone

在6月所举办的SCEI（PlayStation FESTIVAL 2000）战略发表会中露面，并吸引业界目光的“PSone”已在几月前发售，相信应该已经有不少人知道这个新闻了吧？在此就为您隆重介绍这个新硬件。

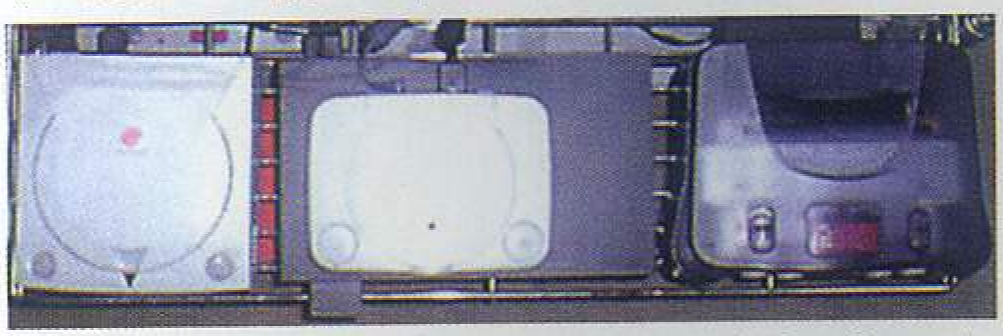
在“PSone”发表之初，编辑部內人人是无甚兴趣。想买的人只有一个（无类），因此这台“新”主机的注目程度相当低。等到7月7日发售之后，无类特地把它带到公司来，初次只看到包装盒的公司同仁都“啊～～！你为什么会买”地你一言我一语嘲笑了无类一番。之后居然有人开始对其令人惊讶的迷你尺寸态度大转变了起来“喔～～！好……好小！好可爱！我也想买一台”跟着附合的声音不断。



↑刚发表时SCEI的“久多良木健”社长亲自介绍“PSone”与手机的连线机能。

以“PSone”详细的规格（请参照下表）来看，其性能若真要以一句话来代表的话那就是“和PS一模一样”（没有比这句更恰当的了）并没有特地升级，它也可以说是“可携带的”进化型PS吧？

老实说，将“PSone”和之前的PS主机做比较时，原本认为CD-ROM（游戏光盘）放置处（正中央的圆形部分）会一样大，所以感觉两者的大小没有差很多。实际上“PSone”的CD-ROM放置处还真的给它小了一圈哦！整体约是原来的2/3大（“PSone”直径是13公分，而初代PS则是16公分），厚度也变薄（“PSone”高2.5公分，初代PS高4公分）。造型也从原本的“方方正正”变圆，变得很可爱。本体机身的颜色也从以往的灰色系变成白色，统一成较明朗的感觉。设置在“PSone”本体上的按键也有所变化，从以往的“电源（POWER）”、“复位（RESET）”、“开关（OPEN）”键3种，整合成“POWER”和“OPEN”两种键。



↑或许有点看不懂，不过这是与其他机种的比较图。“PSone”的下面是“PS2”，左为DC，右为N64。



↑“PSone”与本体同捆的附属品一览。当中并不包括记忆卡，请注意。

不过以上的“阳春”性能也是就现状来看而已。预定今年冬天将发售可与（日系）手机连结的专用连接线，明年春天也预定会发售专用的4寸液晶显示屏。借着这些组件“PSone”的可能性更加扩展，能享受到更多的乐趣。

由SCEI宣传部指出“这不仅仅是PS的后继机，由其发展出的新生活方式更可以进化成移动网络时代的专用机……”的说法来看，可以感觉得出此主机并非单纯以“只要取代PS就好”为目标。究竟“PSone”会展现出什么样的未来呢？

“PSone”与“PlayStation”详细规格比较表

标准价格	1,5000日元（不含税）	3,9800日元（不含税）
发售日	2000年7月7日	1994年12月3日
外形尺寸	193×38×144mm（宽/高/长）	270×60×188mm（宽/高/长）
重量	约550g	约1500g
对应规格	PS规格CD-ROM音乐CD	PS规格CD-ROM音乐CD
输出入端子	手柄端子×2 记忆卡插槽×2 AV MULTI OUT（AV多重输出）端子×1	手柄端子×2 记忆卡插槽×2 AV（输出）端子×1 S端子×1
CPU	32bit RISC（R3000 CUSTOM）	32bit RISC（R3000A晶片）
主频	33.8688MHz	33.8688MHz 30HIPS
主记忆体	2MB	2MB（工作在16Mbit影像8Mbit声音4Mbit）
声音	SPU	SPU晶片搭载
同时发声数	24声道	24声道（PCM音源）
光碟机	CD-ROM双倍速	CD-ROM双倍速
捆绑物	新型振动（白）手柄×1 AC变压器×1 AV端子线（影像/声音一体型）×1	标准手柄×1 AV端子线×1 AC电源线×1
同时发售软件	《最终幻想IX》	《山脊赛车》



PlayStation (SCPH-1000)



PSone(SCPH-100)

POINT 1

和PlayStation哪里不一样！？

“PSone”在游戏主机的规格方面与以往的PS相同。若要说哪里有变化的话，除了外观颜色由灰色变为白色，再加上取消RESET键，本体上部只剩POWER键及OPEN键也是新设计。另外，记忆卡的管理画面及播放音乐CD时的基本画面也稍微异于以往的设计。听音乐CD时，有数种配合声音变化的影像模式。可以看着画面欣赏音乐。此外将来还会有液晶屏幕，也能与手机相连。不过，与手机连结这点在以往的PS和PS2也可以进行，请不要误解成这是“PSone”特有的特征。以上是若干的不同点，玩游戏时的环境不变，以往的周边机器也都能够相通。



→由照片可得知，和以前的机型比起来显得较小，体积约是2/3。拥有相同的性能却能做到这么小，真的令人惊讶。

变得这么迷你！

POINT 2

管理及播放画面的比较

“PSone”的变更点事实上不只在外表而已，包括CD-ROM、记忆卡的管理画面也异于往常。之前是在蓝色渐变背景上使用全彩颜色的图示，而“PSone”则是在几何学式的背景搭上图示等等的简单设计。大多数人是觉得配合本体造型来做得更可爱比较好（不然感觉很严肃）不过简单一点的或许也不错（笑）。

CD播放机能追加以往初代PS所没有的变更点。那就是音响效果有“DOME（圆屋顶）”、“HALL（大厅）”、“CHURCH（教堂）”、“STUDIO（工作室）”4种。在播放收录有实况音源的CD时不妨试试看。

PSone (SCPH-100)



PlayStation (SCPH-1000)



↑选单画面。以往都只有文字而已，这次变成图示。该说是变清爽还是没创意（因为和PS2的很象）。要是和本体造型一样稍微再可爱点或许会更好？

↑记忆卡的管理画面。复制档案（COPY）时图示会移动等基本上没变……记忆卡档案的复制时间也没变的样子？

↑CD播放画面“PSone”有变更的是位于中央的音响效果键。有“DOME”、“HALL”、“CHURCH”、“STUDIO”等4种。按下选择（SELECT）键画面会随音调变化。

POINT 3

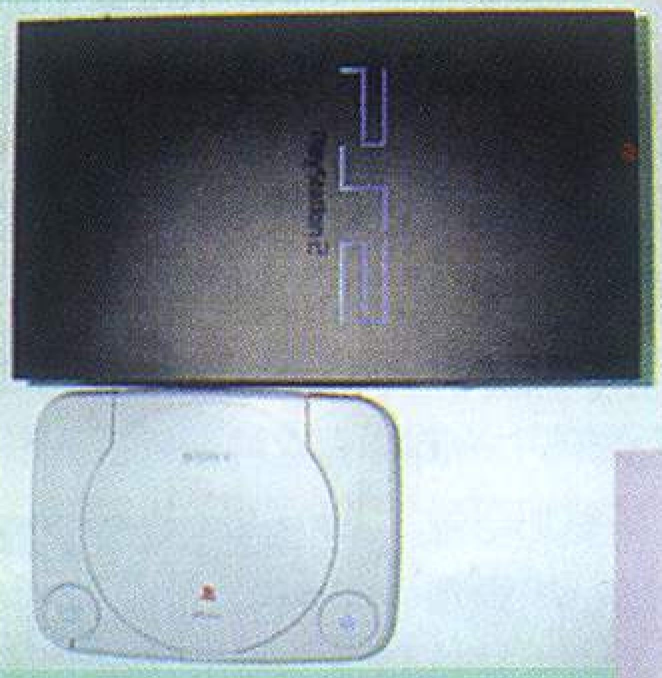
与其他机种的比较



←与附属的新型振动（白）手柄并排看看。手柄看起来很大，而本体看起来很小。附带一提手柄上有「PSone」的商标。



→与初代PS并排看看。大概是之前认为“PSone”正中央的圆形部分与以往机型一样大之故，所以不会觉得小，而实际排起来比较的话还真的变小了！



←与PS2比起来，PSone就显得更小了。



→拿DC来做比较，令人感叹现在的主机是愈做愈小了（这样不是件好事吗？）。



←由此可感觉出N64手柄还真的够大的。

↓比较厚度看看。大概是以往机型的2/3厚，感觉挺薄的。此外，也能看出其圆滑的造型。



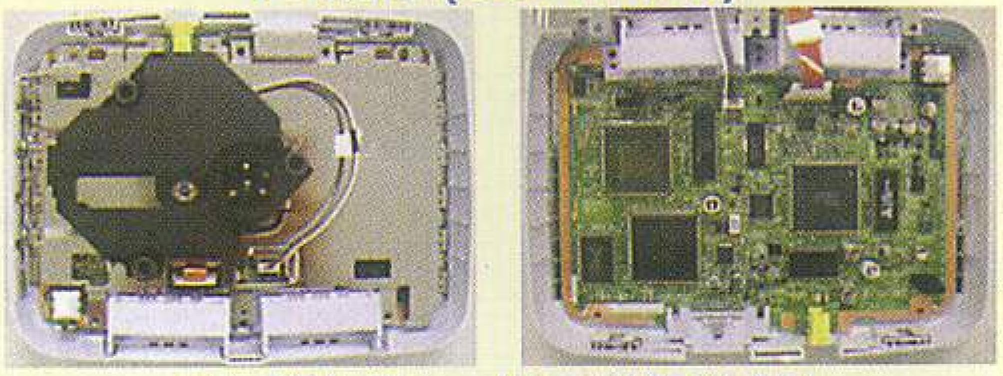
POINT 4

内部基板的比较

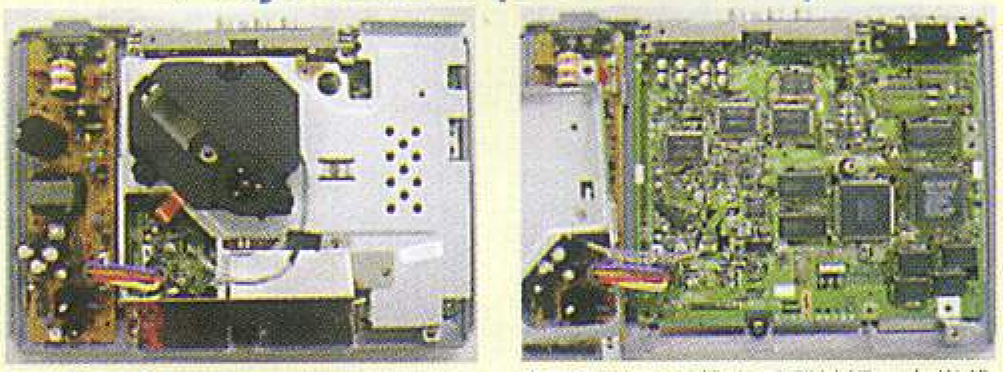
看完外观的变更点后，那么就缓缓地把主机本体翻过来进入分解作业。螺丝是普通的螺丝，不过拧得很紧。有5颗螺丝，4颗可从外部确认，最后的1颗被“PSone”贴纸封住。这贴纸是特别制作的，一撕下印就会留在本体上，如此就可知道有无开封过。撕下的话厂商保证就没了，所以尽量别去动它。不过不撕下来就无法分解，所以在此就撕开取下背面的盖子。（不管是好孩子还是坏孩子都不要模仿！）

“PSone”本体虽小但里面基板的晶片数很多，不过这不值得惊讶。型号也改变了，在给人世代交替的同时却也没改多少的印象。不过，和最初期的PS（SCPH-1000型）分解比较看看，的确密度有提升。此外“PSone”的电源挪到外部（AC变压器上头），所以该空间也就从主机本体消失了。

PSone (SCPH-100)



PlayStation (SCPH-1000)



↑PS各部分组件是独立的。此外，电源比想象中的还大。“PSone”的电源因为挪到专用的AC变压器上所以就取消了那个空间。

↑取下盖子后就会看到基板。在世代重叠末期的“PSone”上晶片数减少许多……原本是这么想的，不过事实上变化倒没那么大。但密度增加许多，基板上密密麻麻地排满晶片。

POINT 5

到底该不该买呢？

分解之余顺便将“PSone”的特征整理一下，不过真正的问题只有买或不买吧？还在玩PS的人没有必要特地换，不过认为PS软件可在“PS2”上使用所以不买的人不妨买买看。

为什么这么说呢？PS2可以玩PS软件也能播放DVD-Video虽然不错，但玩PS游戏时还是有些不太稳定。虽然拥有互换性，但有部分软件执行起来会有问题却也是不争的事实，有人就是因为无法忍受这点所以还没丢掉PS……同样有这种烦恼的人买个“PSone”也没什么损失。毕竟那可爱的造型实在太有魅力了。只是，如果想要特地带来带去的就有点……因为电源部分挪到外部，使得变压器变得稍微有点大。不过，和以往的旧机种（如MD、SFC）比较起来还是很小。



→事实上“PSone”是比较适合拿来做收藏用。

POINT 6

咦？现在还不能随身携带

在“PSone”的组件中，最值得注目的就是“4寸FTF液晶屏幕”和连结手机与本体的连接线。这两样组件可是将“PSone”完整位于“可携带的附终端游戏机”。究竟“PSone”是否能成为移动网络终端呢？在此将探讨“PSone”移动网络的能力及可能性。



4寸液晶屏幕

→由SONY所发售的电脑产品中也有采用的TFT液晶屏幕。为了能“随身携带”而制造的！？

正如SCEI的说明中所指出的，PSone要当成携带型主机来使用必须要有“电池”。若只是搁置着的话，就会白白浪费那难得的液晶屏幕和手机连接功能。究竟这众人所盼望的携带用电池何时会发售呢？

液晶屏幕也兼当电池？



↑“PSone”的后部预定接续另外发售的液晶屏幕。如果也兼当电池的话，会变成象插图这样吗……？



←SONY制的掌上型摄影机和笔记本电脑的电池是这个样子。「PSone」也会用这种电池吗？

SCEI的说明文

“PSone”在现阶段还没有对应电池驱动，严格来说还不能算携带型主机。此外，它也和桌上型电脑般固定在家中使用的电脑不同。本社把持续急速进化的手机与光是日本国内就有1700万台以上的PS平台融合，期望能发展出新的生活方式。

POINT 7

通信机能到底是什么？

“PSone”的另一项特征就是连结手机后的机能。此通信系的机能隐藏着可实现许多事的可能性。现已经预定的是将资料下载至记忆卡的服务。此外SONY也与NTT DOCOMO（日本电信电话株式会社）共同商讨利用通信的服务内容。不过，令人在意的通信（线上）游戏似乎还未定的样子？日本玩家应该会等不及它的发售日吧？



手机连接线

←手机连接线与通信软件组套发售。若是有对应浏览器的话或许还能看网页？

PS2和PSone的通信机能相异处？

“PS2”利用有线（CABLE）电视电路的机能与使用手机通信的机能有什么不一样吗？最大的不同点就是“通信速度”。比起手机的通信速度，利用有线电视电路的通信快很多。若是长时间使用的话，有线电视的也较便宜。换句话说“PS2”较适于必须长时间连结的线上游戏，而“PSone”则是以下载资料和阅读专用网页为主！？无论如何，都会拓展出新的游戏方式。



→预定于今年冬天发售的“PS2大容量硬盘（HDD）”。

SCEI的说明文

Q1：请告知预定追加发售的手机连接线之详细规格？

A1：详情未定。不过连接线会与通信用软件组套发售。

Q2：是否也会连结NTT DOCOMO的封包通信对应机以外的终端？

A2：目前以NTT DOCOMO为中心，不过他社的终端也在考虑中。

Q3：连结手机后的服务从何时开始？

A3：预定与连接线的发售同时开始服务。详情仍未定。

大胆预测通信机能！

隐藏各种可能性的“PSone”通过手机实现的通信机能。然而具体方面还有许多未知。因此，在此提出可以想得到的3种利用方法。

预测①　下载至记忆卡中

已在预定中的，就是这项记忆卡下载机能。与手机连接线同捆的CD-ROM是不是用来开“PSone”专用网页的呢？如果是的话，由手机连上网络、进入专用的网站、下载资料至记忆卡……以后或许会变成这样的流程也说不定！？不过要是能将“随身玩伴”的新角色下载至PocketStation就好了……



→“随身玩伴”是以“完全对应”PocketStation而闻名的。



预测②　液晶的另一种用法？

液晶画面在家中是否也会使用呢？我想只要有电视就够了吧。不过，要是能和电视同时放映游玩的话应该会很有趣吧？以液晶屏幕玩育成型的迷你游戏，以电视画面玩RPG之类的。不过两边一起动作的话脖子可能就会很累……就象DC的“VM”可以当成“生化危机·维罗尼卡”的血量表。还可以当成3D射击游戏的雷达、赛车游戏的后视镜等，不过更大胆的预测就是液晶上会显示攻略的提示。例如连接手机游玩的话，就会自动传来攻略的专用网站，将攻略的提示下载至液晶画面等等……嗯，真是究极的用法。

←这项用法与DC的“VM”有异曲同工之妙。

预测③　和朋友交换资料？

可不可以使用手机和朋友交换记忆卡的资料呢？这项在SCEI的说明中提到过，会实现的可能性很大。要是推出记忆卡和手机的合体就太厉害了，这样的话只要有手机就能交换资料。进而若是能在专用网站上刊载自己的资料让使用者下载就太方便了。象“RPG工具”的原创资料，“实况野球”的选手资料等等要是能交换一定会很有趣。



→还能与朋友交换怪兽……搞错了！这不是GB的“口袋妖怪”。

POINT 8

以家用游戏机展开行动网络！

在家用游戏机主机的网络时代快要正式启动的现在，预定由NTT DOCOMO发售的“MobileWonderGate”将早一步实现掌上型主机“WonderSwan”的网络连接！从“MobileWonderGate”在家用主机上连接网络的例子来看，或许能看出“PSone”的网络连接以及预定今后发售的网络机器之去向！这是家用主机网络的未来！

确认MobileWonderGate的网络机能！

“MobileWonderGate”是连接WS与NTT DOCOMO的手机以享受网络内容等的道具。通过内有网络基本机能的附属基本卡带，不但可阅览Web网页、收发E-Mail、下载迷你游戏，还能依对应软件进行通信对战或下载资料等等。



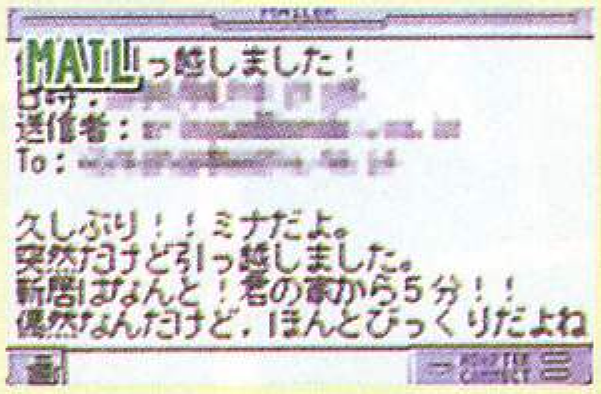
←连接WonderSwan与手机用的转接器，与拥有网络基本机能的卡带所组成。7月14日发售。



↑各种网站忠实再现！真的是随时随地都能上网。



←卡带中还内藏着e-mail网址簿。



↑文字输入顺畅，也能登录20个网址。是个实用的e-mail机能！

可以（？）连接网络的游戏机

■GAME BOY ADVANCE………………

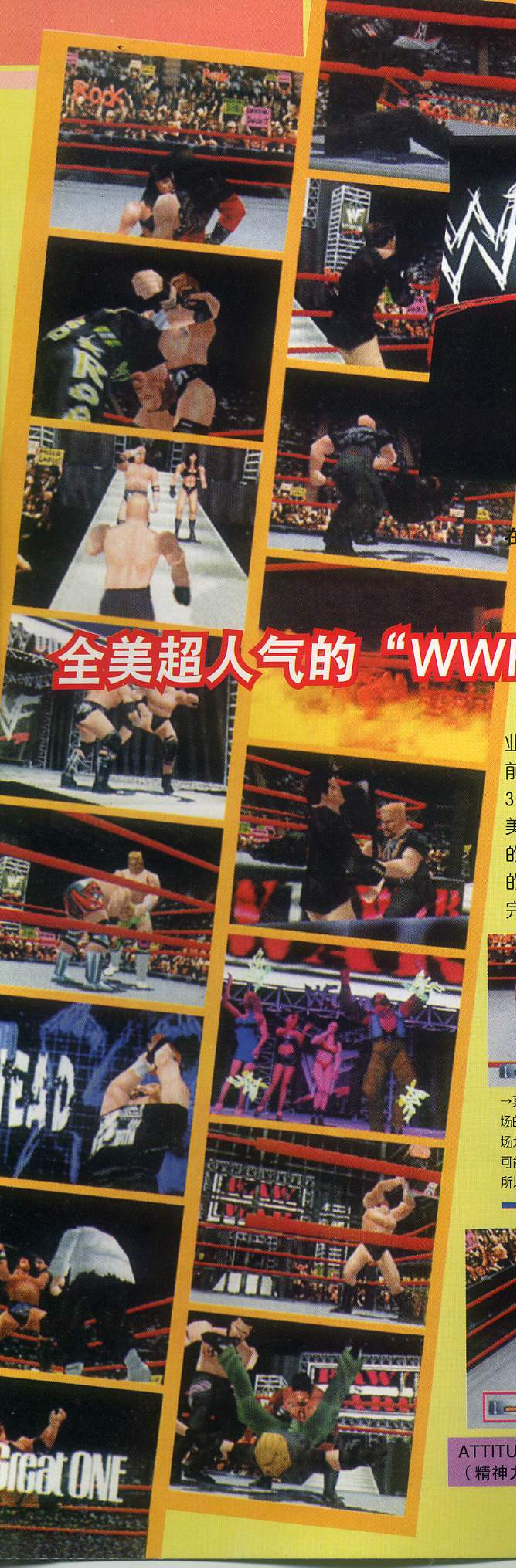
任天堂（Nintendo）预定今年冬天发售的携带型游戏机。与WS同样，连接手机在预定之列，不过详情还不太明了。还有用来交换“口袋妖怪”等各种用法！？

■游戏方糖（GAME CUBE）………………

被视为NINTENDO64后继机的次世代游戏机。虽然有网络构想，但详细情报一切仍不详。

■XBOX………………

由微软（Microsoft）开发的次世代游戏机。应用在电脑上培育的网络技术之机能值得期待！？



WWF狂热摔角2000

WRESTLEMANIA 2000

WWFレッスルマニア2000

以美国职业摔角团体WWF为题材的“WWF狂热摔角2000”在美创下百万片佳绩，如今又将推出亚洲版！

N64	厂商：ASMIK　类型：SPG
	媒体：卡带　发售日：2000.9.15

全美超人气的“WWF狂热摔角”登陆亚洲！

拥有全美最高人气的WWF职业摔角，其比赛会场动辄有10万人前来观战，电视转播更是有多达3000万人以上的观众在观看，在美国风气之盛简直可说是非常惊人的现象。而将这种美式摔角中华美的演出以及摔角充满个性化的动作完全再现的“WWF狂热摔角”最新作已于今秋发售了！

至于游戏操作方法则和同公司出品的“VR摔角2”采用相同的系统，所以玩家可借由简易的操控享受摔角游戏魅力十足的快感。再加上“WWF狂热摔角2000”的独特游戏模式，玩起来的紧张感和刺激感包你大呼过瘾！

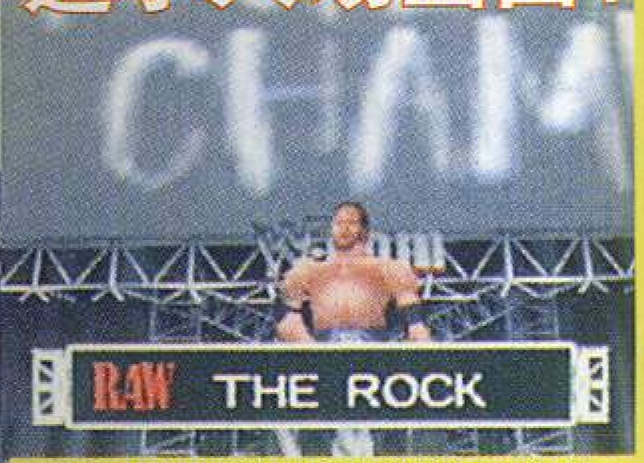


←游戏中摔角手一旦受伤的话不仅会流血，还会有用手压住受创部位的动作，因此选手的状态一看便知。集中攻击对方受伤的部位吧！



→其中也有二对二交替出场的比赛形式，就算身在场地中，敌人有时候还是可能会越过绳索来偷袭，所以千万大意不得哦！

选手入场画面！



↑入场画面将比赛热烈的气氛以及选手的个性都忠实地呈现出来！



ATTITUDE（精神力）

↑精神力愈高，就愈容易反击对手招式。攻击时精神力会增加，而受到攻击则会减少。

→当精神力槽全满时，若是对着全场观众耀武扬威的话，在一定时间内会处于特殊状态哦！





耀武扬威一番变成SPECIAL！状态时……

从摔角选手到冠军腰带

充实的编辑机能



→脸、服装、凶器等都可以自由编辑设定哦！

本作也和“VR摔角2”一样，可以让玩家制作只属于自己的原创摔角手。可以自由进行编辑的项目包括：名字、体型、服装打扮、所有技、攻击力和防御力等参数值……玩家可随喜好来选择。现实中既存的选手，也可以进行名字或服装打扮的变更。



←摔角招式可一边确认动作，一边进行变更。



←制作出原创的冠军腰带，来场锦标赛吧！

打 擒 防 三位一体

游戏的基本系统采用“猜拳法则”，也就是打击技胜于擒抱技，擒抱技胜于防御，防御则可让打击技无效化。预测对手的下一步动作来出招吧！



←按键可以阻挡对手的擒抱攻击，只要在同一瞬间按下即可。

抓准时机





防御

↑持续按R键即可防御打击技的攻击。不过双打时，还是得随时小心敌人的背后偷袭才行。

擒抱

↑短暂地按A键是弱擒抱，长时间按住A键则是強擒抱，两者所能施展的摔技各有所长。



反击技



←对手使用打击技时，只要掌握时机按R键就有机会加以反击。

打击技

↑按B键可以使出打击技，不过双方间距、按住时间长短、是否配合方向等皆会影响招式。

摔角手的特殊技炸裂！！





↑→当精神力槽变成特殊状态时，各选手就能使用各自专有的特殊强力必杀技进行攻击哦！

游戏模式简介

只有WWF才特有的模式，游戏中大致准备了5大类，玩家将可以操纵多达57位的摔角选手，在比赛舞台上面尽情地大闹一番吧！



Exhibition
观战模式

如果想先试玩一场比赛，这个模式将是最佳选择。比赛形式共有4种可供挑选，有单对单、二对二、三人混战，及“WWF狂热摔角2000”独特的死亡挣脱战。当然，也能四人玩或看电脑打哦！

3Way Match



↑3位选手在场上进行大战斗，只要其中一人胜利比赛就结束。

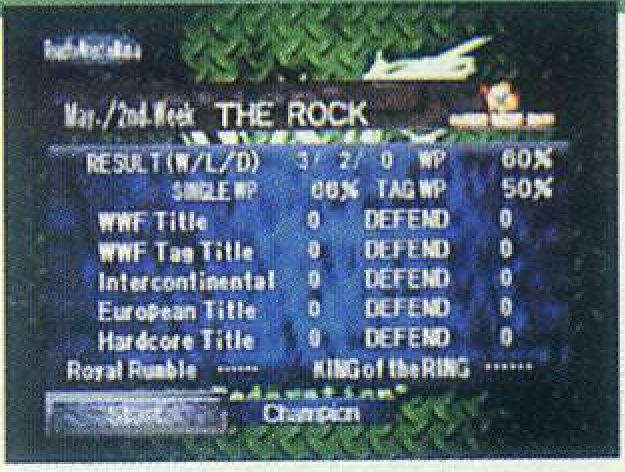
Cage Match



←这是铁丝网内的死亡比赛，谁先爬着铁丝网逃到外面，谁就是最后的胜利者。

Road to Wrestle Mania
狂热摔角之路

这是一人玩专用的模式，在此玩家可以从4月份开始参加WWF一年之中的例行性循环比赛。除了每周固定都会举行的“RAW IS WAR”和“HeAT”等之外，另外在游戏中也配合实际的举办日期，进行各种大家熟悉的比赛。目的是要向WWF挑战，以赢得世界冠军宝座！



↑WWF专有的戏剧性故事也是游戏卖点之一，会有各式各样的事件发生哦！

KING of the RING
擂台之王

“擂台之王”模式是采取循环淘汰赛的方式进行，最少3人最多16人可以参加。如果是双人组队参赛的话，最多也是可以有16组人马参加。谁能击败列強，赢得冠军呢？



←玩家人数不够时，剩余缺额由电脑弥补。

Pay Per View
自由竞赛

日期、场地、比赛的内容等，在这个模式下都可以由玩家自由设定，而每一场大赛最多可以进行15场比赛。感觉自己就象摔角大赛的主办人一般，别有一番乐趣哦！



→可随心所欲地安排自己想要看的梦幻对决！

Royal Rumble
顶级殊死战

这是让4位摔角手同时站到擂台上进行大乱斗的特殊模式。比赛进行中输掉的选手会立刻下台，然后再换一个新的选手上场。附带一提，玩家也可在OPTION画面中，设定摔出擂台外即算败北的规则哦！



WWF著名的异类比赛

乱舞势力之 街头档案002


街头对骂


姐姐给系红领巾


铁臂阿童妹


大叔慢走！


不要打我呀！


事实就在眼前！


破碎的心


上帝宽恕我吧！


铁杆土星迷


大叔变魔术


三位一体


放风筝





这两位就是《KOF2000》中的中关底及总关底，分别是库拉和ZERO。根据“天师”分析，此2人姓名颇具内涵。通过日文发音，2人可被读为“哭啦”和“栽啦”，似乎是在暗示SNK的悲惨命运和惨淡结局（苦笑）……

5月份的“街头档案”登出后，赢得不少朋友的喜爱，更有不少朋友寄来自己“获取”的特别资料，这次就有请来自北京中国管理软件学院的李天明先生，虽然这些图片是电脑上的《99格斗之王》，虽然略微显得有些做作，但如游戏扮演人物“缱绻作品”一样，起码可以勇敢的走出来……朋友们，快快行动吧！

——SHADOW PHOENIX

（注：投寄本栏目暂无稿费，刊载者均赠当月杂志两本，请朋友们留意）

大墙画廊

彩版vol.46

THE STRONG MAN SAVE HIMSELF .THE GREAT MAN SAVE OTHERS 。

強者自救 ，圣者渡人 。

——廊卅SHADOW&PHOENIX



《99格斗之王--八神》

呼和浩特　刘明

S：如此的纤纤手令旁边发行部的BOSS想起了布兰卡（？）。

P：头发很像个红色罩子啊。

（廊P：★★½）



《99拳王-名星大写真》

河南南阳　周杨Blade

S：你无须哀求于我，也不必暴走来杀我……

P：罗伯特接住莉安娜的手雷好象还没有去掉保险，没关系！

（廊P：★★★½）



《FFIX》　上海　贺文杰

S：难道他与白骨精有关系，这么像，有些疼得慌。

P：为何如此暧昧的样子，不舒服。

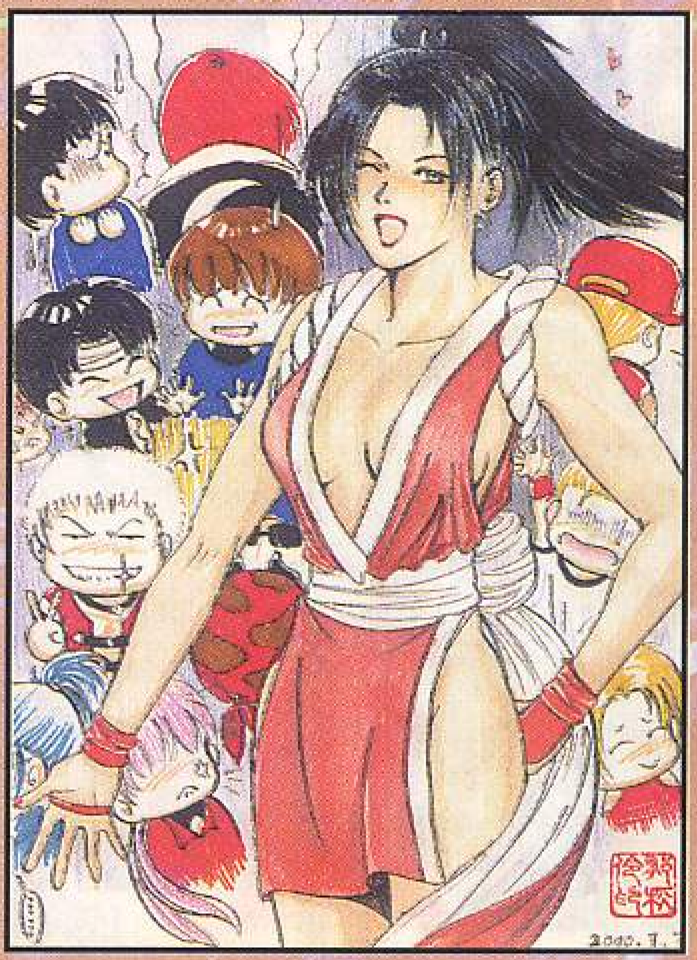
（廊P：★★★）



《FF7的初舞台》　武汉　V.V

S：我的手指在打字，我的嘴巴在微启，我的眼睛在看你（的画）……

P：Tingling是什么意思呢？（廊P：★★★½）



《舞》　上海　郁秋伶

S：舞的身材真的让我"身在曹营心在汉"啊！

P：拉尔夫绑着头巾的脑袋这样看像个宠物蛋。

（廊P：★★★★）



《绯雨》　上海　绯雨闲丸·G

S：穿着自己做的闲丸衣服上街了吗？

P：你这个自称女版的绯雨梳得也是他的可爱发型。

（廊P：★★★★）



《Dream Lover》　南京　达志翔

S：是夏尔米吧，你的梦中情人是她？

P：这样还能看见她的眼睛，游戏中可是难见其之明眸啊！　（廊P：★★★½）



《街霸之CAMMY》　上海　张蓓莉

S：想起从前CAMMY也是我在"X版街霸"中喜用的人物。

P：与超级特工007同国的她现在人气很弱啊。

（廊P：★★★）

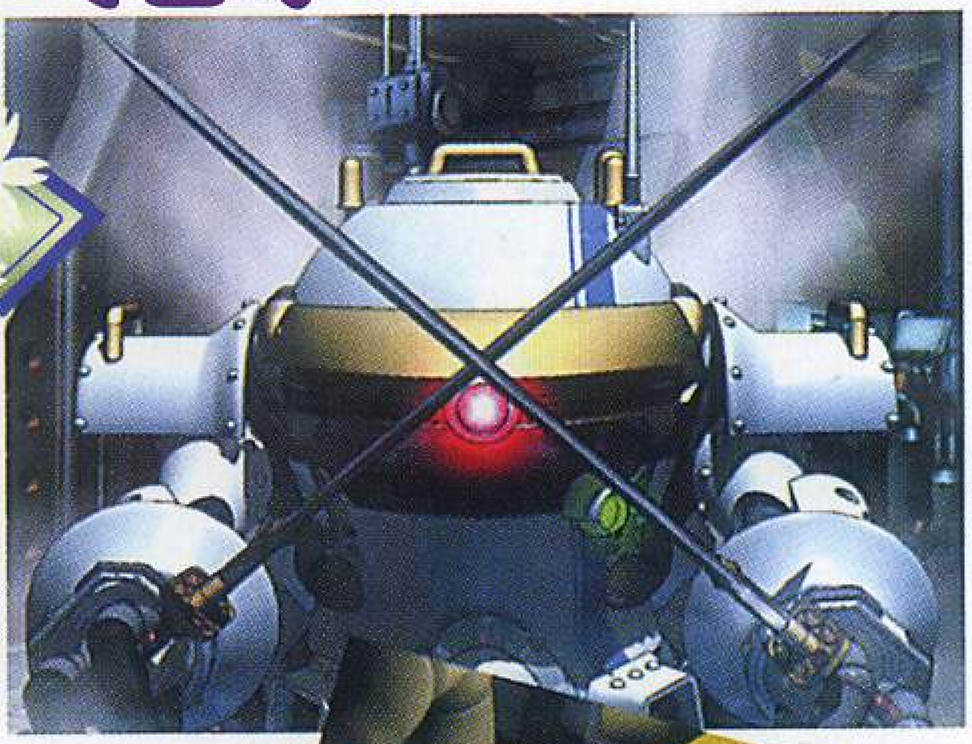
DREAMCAST SUPER GAME 无双报导

サクラ大戦3 Sakura Wars

～巴里は燃えているか～

樱大战3

DC	厂商：SEGA、RED	类型：SLG+AVG
	媒体：GD-ROM×3	发售日：明年春

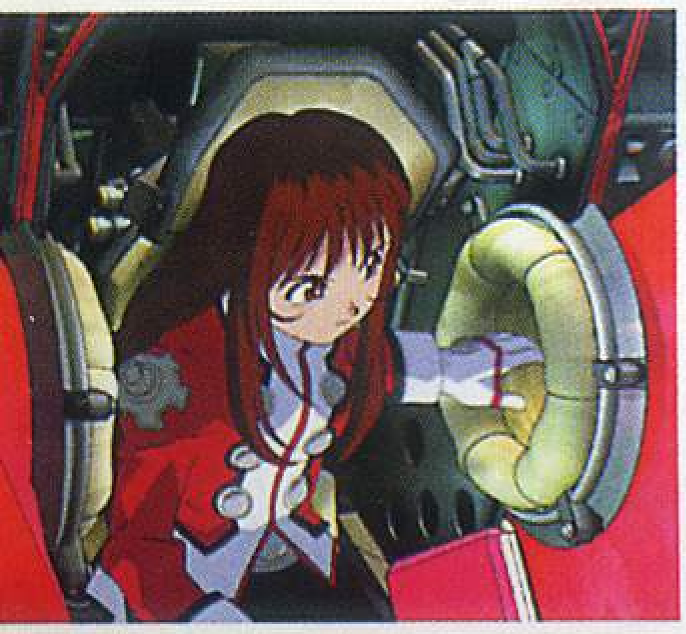




久等了！“樱大战3”情报大特集！

这次要公开让许多玩家苦等的“樱大战3”情报！从巴黎花组的战斗服开始，一举介绍新LIPS系统和战斗画面！

“樱大战3”到底是和以往的系列有何不同之处呢？其中之一就是“CG与动画的结合”。由overworks精心制作的成品，将DC的功能发挥到极致，追求最优良的表现，这就是overworks的光武F！将带给玩家非比寻常的震憾。光看这些静止画面的表现，就更令人期待它的动画表现。网络上已经有片头动画供下载，“樱迷”可千万不可错过了！



巴黎华击团队员介绍

所谓的巴黎华击团，就是为了守护花之都免受一些邪恶分子的骚扰，而全由少女驾驶灵子甲胄·光武战斗的秘密部队。虽然她们担负着保护巴黎的神圣任务，但是平常她们也是剧团的演员，用演技和歌声带给人们祥和的气氛。

光武F是从帝都光武所改良而来的，但是它的内部设计比起光武来得精良。将手腕放入两旁的洞内，再借由肩部的连结装置和灵力输送管相结合来启动光武F。

巴黎华击团队长

大神一郎

出身年、月、日

1903年1月3日

年龄：23岁

身高：176公分

体重：65公斤

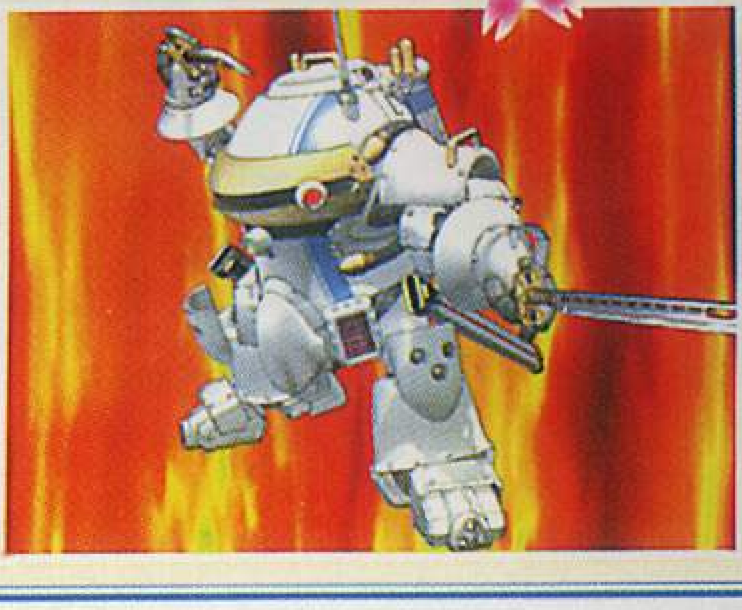
血型：A型

国籍：日本



海军士官学校毕业的优等生。毕业后接受花小路伯爵的邀请，担任帝国华击团花组的队长。之后由于功勋显著，因此被任命为新成立的巴黎华击团花组的队长。个性相当的认真，但不会和人发生争执。虽然是男性，可是拥有很高的灵力。

大神所驾驶的白色改良型光武F，和帝击时一样，装备两把日本刀。想要从他的刀下求生，必须有相当的能力。



大神的战斗服

虽然座机换成了光武F，但是大神的战斗服还是和前作一样。在灵力传达方面并不会有太大的问题。由此可知，搭乘光武F时，不管是巴黎规格或是帝都规格，战斗服的功能基本上都是一样的，会有影响的，可能就是搭乘者本身的能力了。







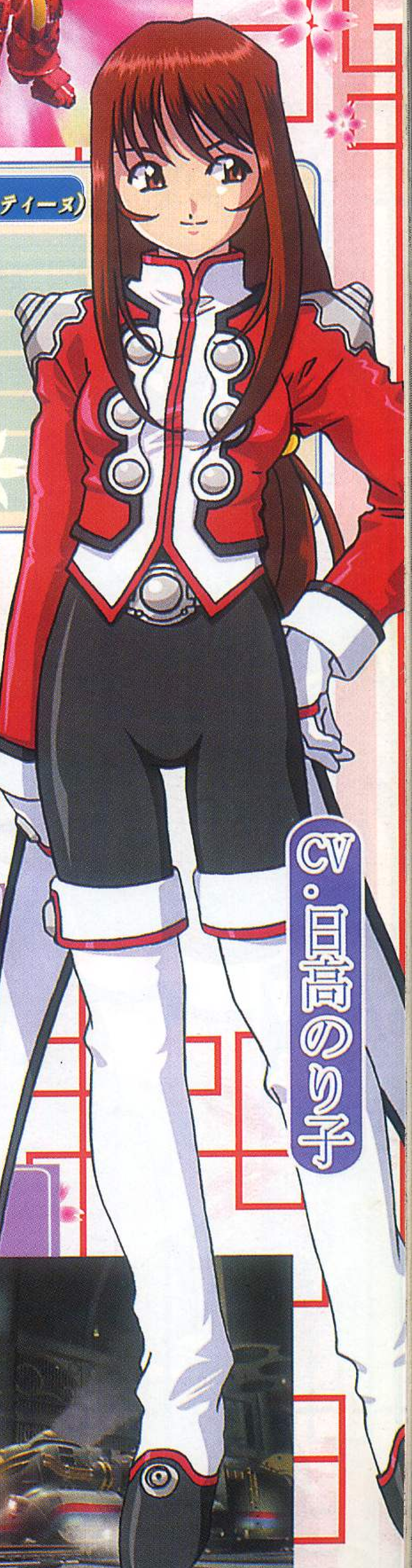


←追着瓜的艾莉卡。看她这副慌张的模样，是否很象是真宫寺樱呢？



艾莉卡（エリカ・フォンティーヌ）

出身年、月、日	1909年8月15日
年龄	16岁
身高	156公分
体重	45公斤
血型	A型
国籍	法国



CV·日高のり子

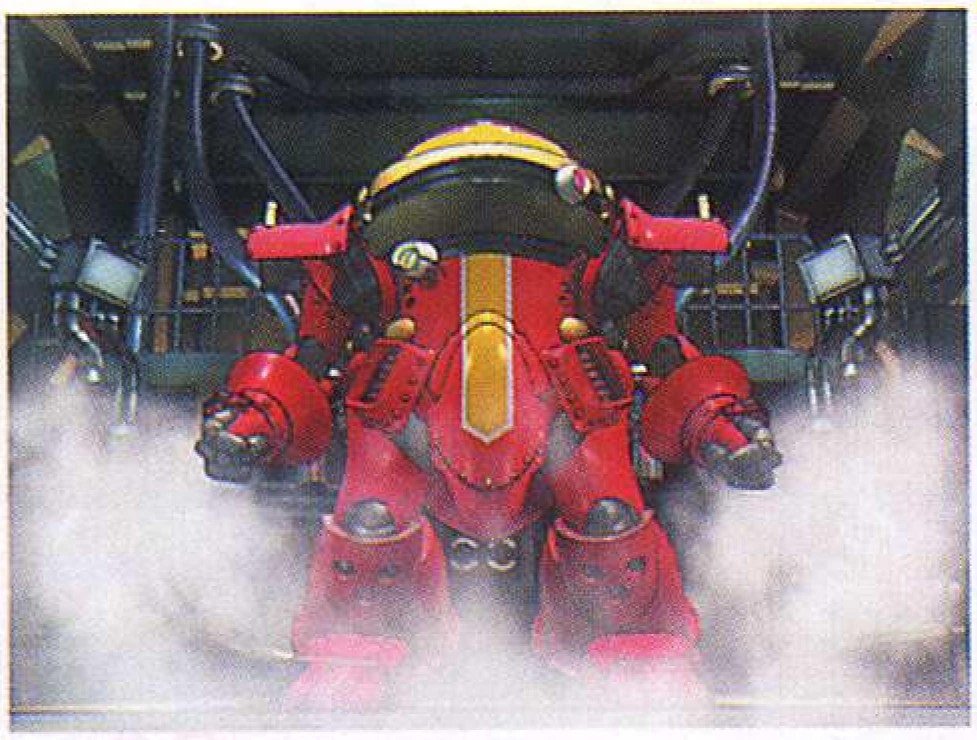
天真浪漫的少女

出身法国的艾莉卡，个性纯真、活泼、开朗，而且有颗虔诚的心。现正在一家修道院当实习修女。担任神职的她在内心中比任何人都还要渴望和平。当然是个很好相处的人，可是一旦认真过头，往往很容易就引起大骚动。充满活力与天真的个性，常带给四周的人开朗的笑声。真期待看到她活跃的英姿。兴趣是朗读诗书、助人与祈祷。

她所驾驶的是全身火红、散发出耀眼光芒的光武F。右手所拿的十字架就是她的主要武器机关枪。从巨大的十字架型机关枪中发射出无数颗的子弹，想逃？门都没有！



↑忏悔室内的艾莉卡与大神。看着艾莉卡得意的表情，到底是在谈些什么呢？

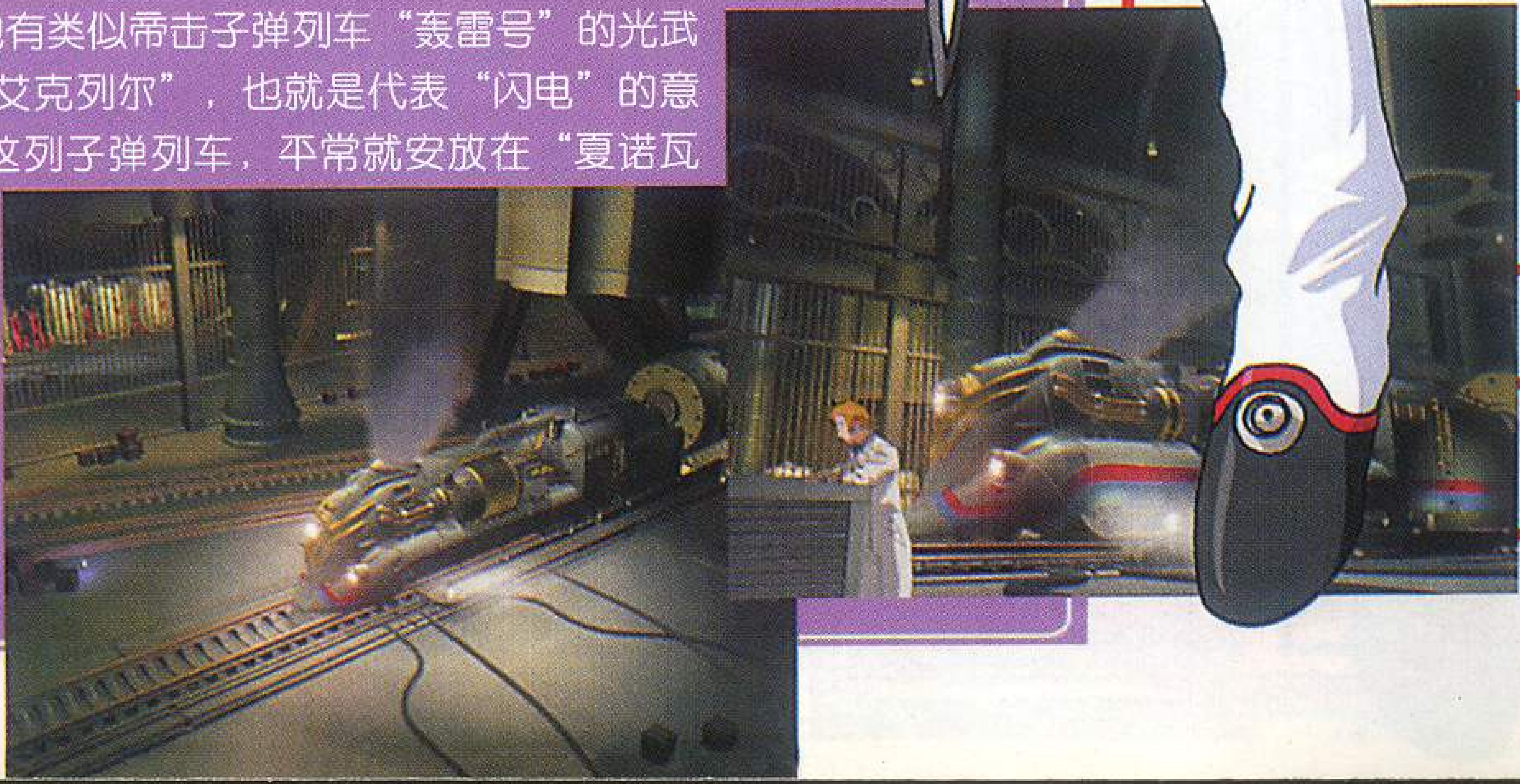


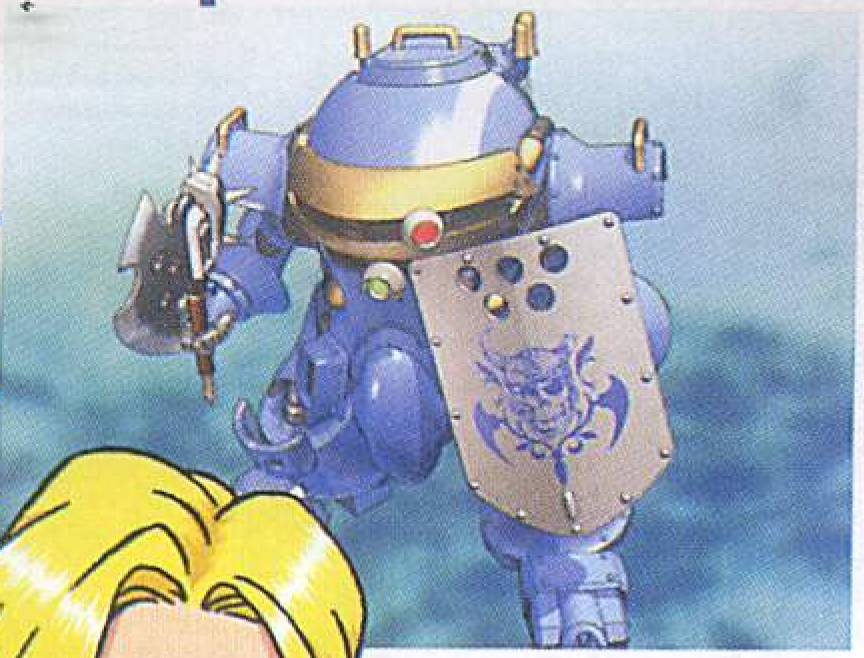
关于花组的新战斗服

这就是巴黎花组的正式战斗服！为了让帝都花组的灵力可以更有效率地传达给灵子甲胄，而将连结装置改到肩部去。此外，衣服后面分岔的尾翼裙摆给人的印象相当地深刻。

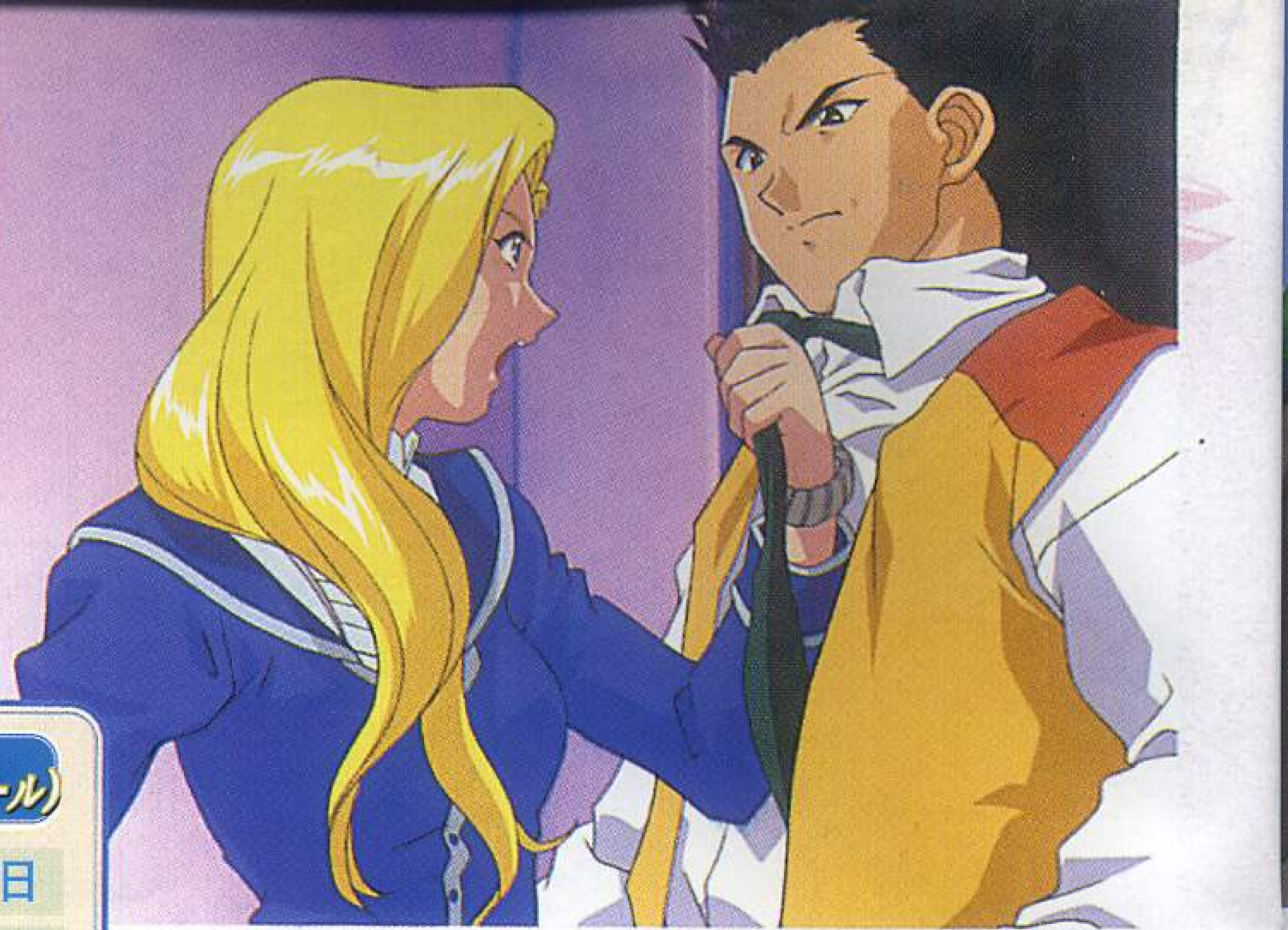
子弹列车艾克列尔（エクレール）

在巴黎华击团中，也有类似帝击子弹列车“轰雷号”的光武F输送机器。它就叫做“艾克列尔”，也就是代表“闪电”的意思。奔驰在巴黎市内的这列子弹列车，平常就安放在“夏诺瓦（シャノワール）”剧场内。轰雷号是架垂直起落的机器，所以可以很方便的到达任何地形的战斗场地，而艾克列尔呢？会有象帝击翔鲸丸之类的飞空艇吗？





→捉住大神领带的格丽丝。高傲的态度即使是大神也不放过！





CV・島津冴子

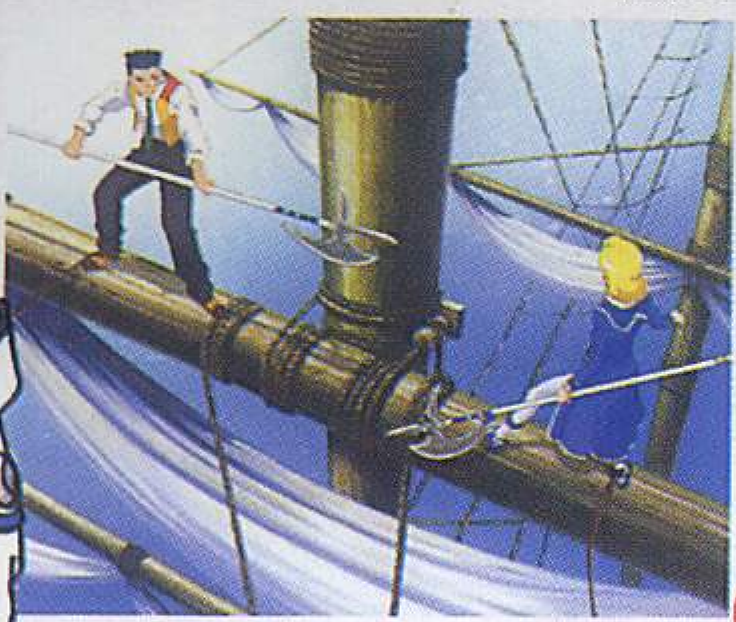
格丽丝(グリシーヌ・ブルーメール)

出身年、月、日
1909年4月18日
年龄：16岁
身高：161公分
体重：46公斤
血型：B型
国籍：法国

继承高贵气质的人

继承诺曼第公爵血统，为地方望族布鲁梅尔家的千金小姐格丽丝。为了继承家族传统，因此决定离开家乡展开人生修行，而加入了巴黎花组。她给人的印象就是相当华丽的贵族风范，不管和谁相处都不会改变态度。兴趣是下棋与森林浴。在果敢的言语动作之下，仍保有一颗沉着冷静的细腻心思，相当难得的一个人。

她所驾驶的是蓝色光武F，使用的武器是北欧海盗最爱用的战斧。她是所有队员中唯一能装备盾牌的人物？盾牌上的印记是家徽吗？



←诺曼第风帆船桅杆上的决斗。是要试试大神的功夫与胆识吗？

左右命运的重大因素，将你的内心世界忠实地表现出来

新模拟手柄LIPS系统

“樱大战3”中新登场的就是冒险模式中新的模拟手柄LIPS系统。以往的冒险，都只是在“是”与“否”的选择回答中进行，但是这次却可以根据模拟手柄的倾斜角度，对应表示出感情的强弱表现，这可是会对整个故事流程产生相当重大的影响。

什么是LIPS?

《樱大战》系列的特殊选择系统。由于有时间限制，而且随时间经过，可选择的项目也会有所变化。当时间终结，就会变成“什么都不做”。

强输入的情形



←模拟手柄往上后按下按键，就可以输入「强行动」。



↑太好了，艾莉卡没事。

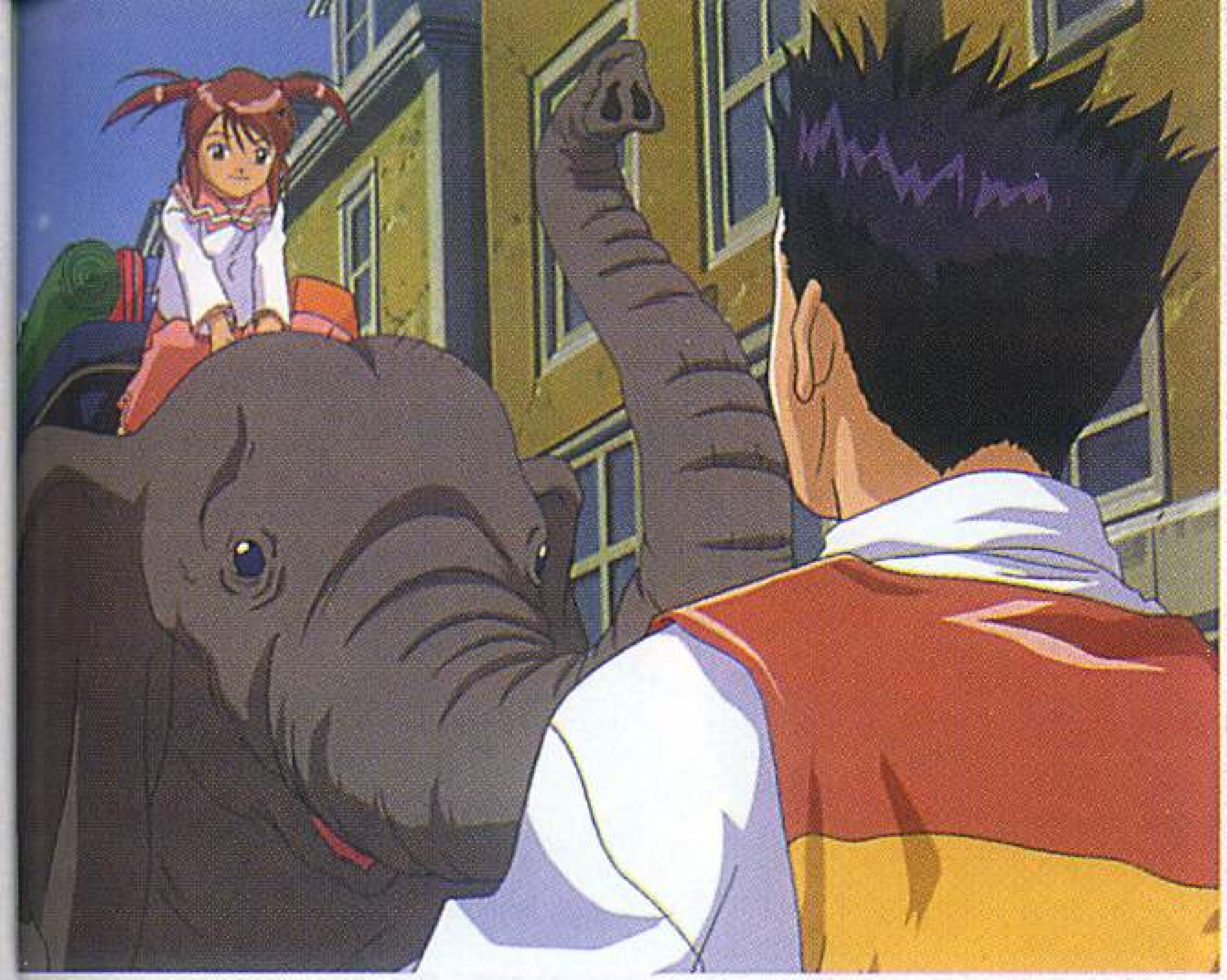
→将模拟手柄往下后按按键，就是弱行动。这中间的强度可以任意调节。

弱输入的情形





←由于太小声了，以至于让艾莉卡撞到了招牌。



←坐着巨象登场的可可。她背后的行李是杂技团所要用的东西吗？





可可(コクリコ)
出身年、月、日
1914年10月10日
年龄：11岁
身高：142公分
体重：36公斤
血型：A型
国籍：越南

CV・小り桜エツ子

对别人的喜悦感同身受

在越南出生的可可，是流浪杂技团的成员之一。虽然年龄仅仅只有十一岁，但是已经能很好地控制自己的情绪了。平常专精于各种特技的练习，如果有空闲时，也会帮忙到市上采购杂技团內动物的饲料。最令她感到高兴的事，就是看到观众对自己以及动物的特技表演露出喝彩的表情。兴趣是和动物谈心。

巴黎花组的队员当中，唯一武装不明的就是可可的座机。在肩膀两侧类似喇叭的东西到底是做什么用的呢？



↑大神双手所拿的，背上所背的食物，是特地为动物们所准备的吗？充满活泼朝气的可可，有点无奈地大神，两者形成相当明显的对比。

战斗画面公开

战斗画面中最令人在意的是画面下方所表示的绿色计量槽。如果从本作一系列的“集气”、“必杀攻击”来考虑，画面右下方计量槽所代表的意义也许就是耐久力与气力吧？此槽在每回合都会用到，也可以把它当成限制行动內容的要素。到底是执行移动、攻击、防御时会消耗这部分的能量呢？还是能量累积到最大后才能行动呢？



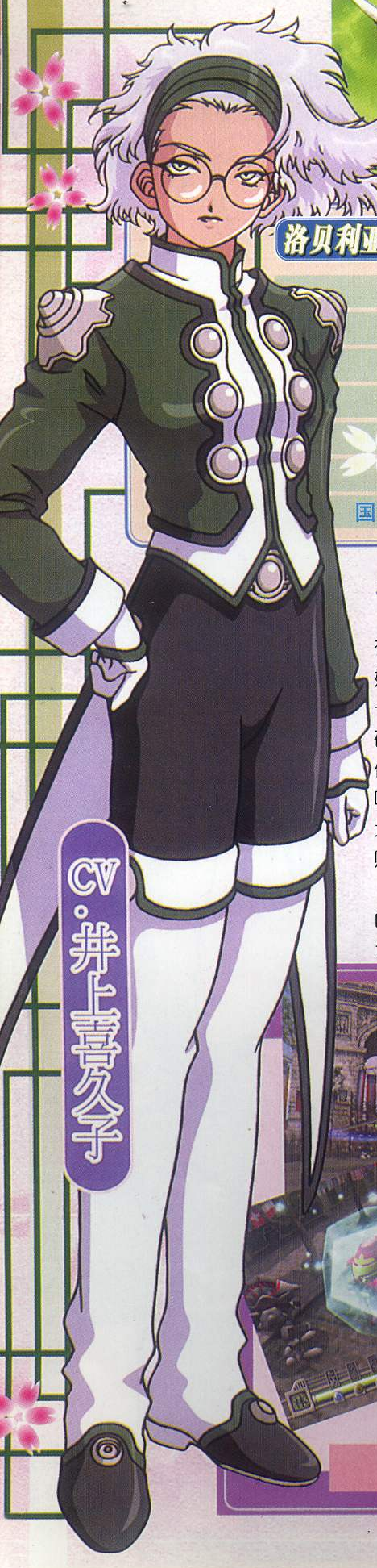






↓肩上扛着大炮，手中拿着手榴弹，又要去进行什么破坏计划？大神这下子可有的忙了。





洛贝利亚(ロベリア・カルリーニ)

出身年、月、日
1905年11月13日
年龄：20岁
身高：179公分
体重：64公斤
血型：AB型
国籍：托朗西尔巴尼亚

CV・井上喜久子

冷酷残忍的角色？

洛贝利亚最大的梦想就是成为巴黎有史以来最凶狠的天才大坏蛋。如果将她所做过的坏事加起来，少说也要关个一年的劳役。偷窃、強盗、重要官邸爆破……一个做了这么多坏事的人物，为何肯乖乖地舍身投入守护巴黎的和平呢？她的所有一切行动，都可以百分百地信赖吗？充满谜题的一个人。兴趣是赌博，特技是偷窃。

洛贝利亚光武F的装备是又利又长的锐爪，所有看得到的东西都想要将它切裂。



↑象海盗一样在月夜下出现的洛贝利亚。站在屋顶上想些什么事呢？寻找偷窃的目标？还是做着征服世界的大梦？



通常攻击与防御

光武F的通常攻击，当然会依各队员所装备的武器而有所变化。可攻击范围、攻击时给予敌人的损伤幅度，兵器应该是最主要的决定因素。而在“樱大战”系列中相当重要的“信赖度”，会如何贯穿本作呢？相当地令人感兴趣。记得overworks负责人大场规胜先生所说的“象动作游戏一样操作光武F走在巴黎的街道上，靠近敌人后按下按键攻击敌人”这句话到底有何代表的意义？动作SLG吗？据开发者所说，这就是“以之前的回合制SLG为基础，加入动作游戏特有的操作感和爽快感”。也就是不再象前作一样，选好位置下达行动指令，而改以实际操作光武F，用按键让光武F执行攻击的指令。这次的战斗中还是有“攻击”、“回复”、“集气”等各种行动指令。很有可能会是某个指令对应某个按键，按下按键后，就可以下达指令。



↑在榻榻米上静下心来临摹书法。虽然不太了解日本，但是拥有一颗向着日本的心?



北大路 花火

出身年、月、日	1908年5月22日
年龄	17岁
身高	158公分
体重	46公斤
血型	O型
国籍	日本



CV・鹰森淑乃

典型的日本女性

北大路男爵家的千金小姐——花火。虽然是在日本出生，但是在三岁的时候就来到法国，从此以后就一直留在法国生活，是位不太了解日本的日本人。精通所有的书法、花道、箭道，当然连日文也很流利。相当有礼貌而且安静的典型日本女性，从不忘将微笑挂在脸上。不管做任何动作，都保持得相当优雅。正如外表所见一样，性格相当稳重，兴趣是看书。

她驾驶的是全身黑色的光武F，因为花子精通箭道，所以兵器也就是她最拿手的连弩。



→为什么会突然倒在大神怀里?



↑正在使出必杀攻击的大神光武F座机！大刀散发出一阵青白色的光芒，被它打中后，不死也剩半条命。



集气与必杀攻击

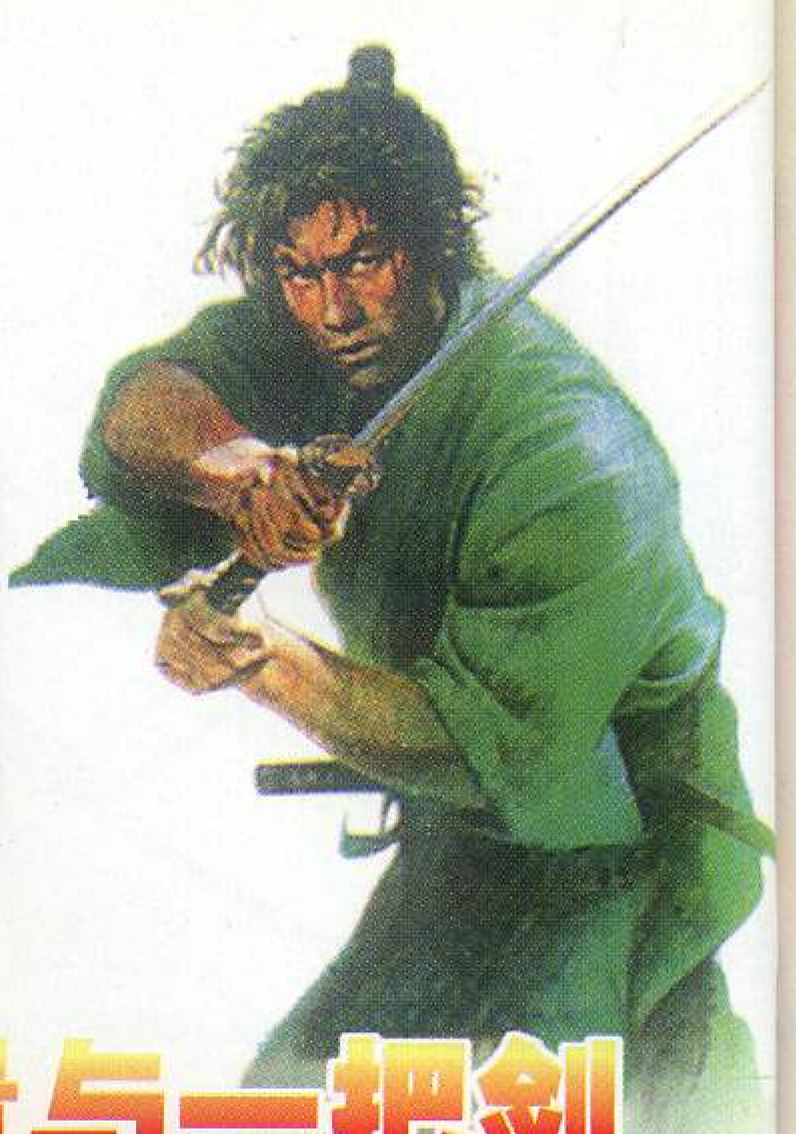


↑艾莉卡在使出必杀技之前，会象修女一样将两手合拳在胸前。

本系列中相当受欢迎的“集气”、“必杀攻击”也会在本作中登场。借由“集气”或是在战斗中受到敌人攻击时，“气力”的计量槽就可累积，当累积到全满时，就可以使出必杀技攻击。所有的必杀技攻击都会有相当华丽的演出。对敌人展开毫不留情的超強攻击吧。

剑豪





PS2	厂商：Genki　类型：ACT
	媒体：CD-ROM　发售日：2000年12月下旬

能信赖的只有自己的力量与一把剑





元气公司在PS2上推出的第一款游戏，就是这款“剑豪”。以下介绍剑豪的时代背景设定，还有登场的主要人物。

以真正的「剑豪」为目标每天进行自我锻练!!

生活在没有战争，和平的元禄时代的三位剑术家。本款游戏是要从这三人中选一人来当主角，借着复仇或决斗、踢馆还有殿前比试来一点一滴的提高自己的名声，最后以锻炼成“剑豪”为目标的动作游戏。平日的锻炼是在已入门的道场内用木刀进行。这个时候可以学会一些特定的技巧。若是使用真剑的决斗或进行“自我锻炼”就能学会控制“气”。目标是成为日本第一的剑豪！

游戏的流程

首先必须选择想入门的道场。磨练自己的剑术后再去其他流派的道场提高自己的名声。最终目标是“殿前比试”。



道场入门 → 免许皆伟 → 运场破り → 御前试合



↑以殿前比武为目标。

↓从三个青年剑士之中选出欲使用的角色。





↓随着道场不同，学会的技巧不同，信念也有所差别。



↓无论是木头独特的质感或是光影效果，都能借由PS2的力量重现。



建筑物内部也有细致的描写

由PS2所描绘出的画面只有用美丽这句话来形容。不只是道场内部，从外面照进来的光线或道场内的摆设都描绘得十分讲究。

以剑豪为目标的三名剑术家

由玩家以最強的“剑豪”为目标来培育的剑术家。每个人擅长的战法都不同，信奉的信念与思想（例如：“为了胜利不择手段”）也不一样。与其他人一起反复进行平日的锻炼，以能成为传说为后世流传的剑豪为目标。



↑没有什么比赛的经验，不过天天都用真剑练习。

←新发田蕃士，中山家的长男。双亲早逝，之后由姊姊扶养长大。

←因为是以道场作为比赛的赌注，所以为了胜利不择手段。

游戏制作顾问
HIROSHI FUJOKA 藤冈弘



昭和21年2月19日生，爱媛县人。曾演出“假面骑士”、“特搜最前线”、“日本沉没”等电视剧，在电视上的活动非常的频繁。而最近关于游戏方面的工作也很活跃。顺便告诉大家，他还是拥有刀道七段、拔刀道四段、柔道三段、空手道初段、小刀护身道四段等武艺的一位不起的武道家。（对啊，曾经的世嘉三四郎就是他了！）

●小弟是一名街机仔，且是 KOF 迷。因前几天玩 KOF99 被一人连续打败 37 次，所以决定买台游戏机在家闭关修炼。（四川省什邡市文化南街烟草公司家宿区，罗韬，618400，欢迎与玩友交流）
●是游戏岂有不玩之理？既然玩了岂有不玩精之理？既然玩精了岂有不爽之理！（江苏徐州王杰中学 安楠）



重庆·赵欣

奏响天堂之音——任天堂音频开发工具揭密

任天堂的新一代家用游戏主机 GAME CUBE 已经发布了。人们很容易注意到 GAME GUBE 开发集团中如松下、IBM、NEC 等世界大厂。另外如 ARTX、S3 等厂商，熟悉计算机界的人也大都知道，但一说到 FACTOR 5，我保证绝大多数人都会瞪大双眼，不知何方神圣。那我现在就告诉你，FACTOR 5 不仅是一家很早就专门从事游戏机音频系统开发的公司，而且长期以来和任天堂关系极佳。任天堂的一系列主机中包括最畅销的 GB（包括 GBC 和最新的 GBA）、N64（包括 64DD）以及最新的 GC，都使用 FACTOR 5 的音频技术！（另外，这个名单中还包括业界著名的 KONAMI 以及以“星球大战”闻名的卢卡斯艺术！）——FACTOR 5 的实力是不容小看的。

■一、Musy X

FACTOR 5 的一套主要工具便是他们的 Musy X。Musy X 对作曲家以及编程人员来说，其提供了最大的灵活性来创造游戏上完美的音乐和音效（在这里，音乐（MUSIC）和音效（sound effect）可是有很大的区别）。与其他一些音频平台相比，Musy X 提供对音源的直接控制（Direct Control），通过专用的一套 SMaL 程序设计语言允许开发人员以一些简单的子程序，用来在某个时候对某个（些）音源进行全程控制。这就使得会有多种情况出现，举例来说，MIDI 控制器的反应可以被实时改变，甚至可以达到多重样本同时启动。

尽管 Musy X 提供了很多的扩展功能，但整个 TOOL 使用起来给人感觉仍像是一部传统的 MIDI 控制器，工具所有的功能都由内置的编辑器所控制。此编辑器提供对定义声音所需所有数据类型的编辑能力！

整个界面非常友好，可以用鼠标进行拖拽的 SMaL 编译器，图形化的 ADSR，令人感到非常熟悉的资源管理器方式来对所有数据、各种完整的函数库以及其他工具进行全面管理。

开发时，开发人员通过在 PC 机上使用的 Musy X 编辑器创建音乐（操作环境可为 WIN9X 或 WINDOWS NT），然后用另一部 PC 机（操作环境为 WIN9X，Win NT 的多媒体性能不如 WIN9X）来模拟所创造目标程序所在平台的音频部分硬件特性。整套系统通过编辑器和任何 MIDI 排序程序或 MIDI 合成器控制，使得开发售货员使用它就像使用工作室中其他合成器一样方便。 **（未完待续/下次介绍 SMaL）**

DC 选购注意事项

选机器有一些技巧，目前欧洲和美版 DC 进入后，更是如此。首先，美版 DC 附赠一强有力 56K（欧版 34K）的 MODEM，电话线都备好了，买回来就可以上网，不过只能浏览英文网站——美版 DC 附赠的 Web Browser2.0 版上网软件，并不支持中文字体（废话）。

DC 的设计理念中就有让更多的人尝试“简单上网”的乐趣之意。如果你很想上网看看却没有苦于没有电脑，还真的可以试试美版 DC。值得一提的是，在网上是可以下载 VMU 文件的（如隐藏记录等），一些视频片断也可下载，由于 DC 还没有发售 ZIP 驱，所以，只能下到 VMU 中。

虽然 WEB BROWSER 还提供其他一些诸如聊天、收发邮件等功能，但那些对于吾辈连键盘都没有的人而言，意义就不大了。

日版 DC 则可直达日文网站。（注：美、欧、日的 MODEM 其实都是一样的，关键是那个“上网盘”。事实上任何版本的猫放到任何版本的主机上都能“兼容”。当然，最好是美版。）

一般的玩家只要买亚洲版或中迅行货即可，机子不差，玩起正版来更方便些。不过要说哪个版的 DC 更完美，恐怕还得是美版，你看看 3020 型 DC 的 GD 仓，就有一个光盘减速装置，明显不同于日版。而且美版 DC 读盘声音极小，特别是在读盗版时绝对远小于日版。（注：有些人在体验过 DC 那“骇人听闻”的读盘之后，竟然吓得不敢买机子。读盘声音大，正是 DC 的本色，日本 DC 杂志曾有专门的漫画来表述）。

选定主机版本，周边就无所谓了，震包必备（40 元即与原装接近）。当然手柄、记忆卡还是原装好。请注意原装 4 兆记忆卡上市后，一块就足够了（与组装一样也是 4 页，每页 200 格，但原装的有 4 个发光管来提示当前页。取消屏幕和一切附加功能。）。而 DC 的 VGA BOX 作为一件“最终兵器”，值得部分买家考虑。其中国产 Treamcast 牌性价比最高（≤铁 100，带 USA 档。严防彩显感磁！）。

最后给主机配一个 300VA 电源就行。



←游戏是否可以这样划分：一，让几个人一边玩一边笑的；二、让一个人玩却值得回味的。类似这张图的画面目前只有 DC 做得出来

●仿原装非透明 DC 手柄（BY/北京理工大学 苏浩）

考上大学后，买了台 DC 在宿舍玩。发现仿原装 DC 手柄特点若干：①原柄记忆卡插槽旁的小格内有“1”、“2”字样，组装的小格里无字。②原柄背面的 SEGA、型号等字样很清晰，手柄正面的 DC 标志是塑料而且是磨砂的，组柄有的是纸的，表面光滑。③原柄十字键突出，组柄有的十字键下陷。④原柄 L、R 键较松，组柄则因为齿轮而比较紧，用手一试便知。⑤原柄可以买组柄两个以上。

其实，玩不玩 D 版除了与对《知识产权保护法》的重视有关，还与对自己主机的喜爱程度有关——我的 DC 太可爱了，实在不想喂它 D 版。

网上有个 SEGA 联盟！上期的 SWC 就是我们的头儿！我是 SEGA0003（我的会员号）！呵呵！（天语：好一个 SEGA0003）

最后，我的“战国之刃”4 难一人不死带 6 雷翻一周，上 2－5，最终分数忘了，好像是 1 百 50 多万？如何？注：我选用彩京枪鸟小魔女。祝大家玩到好游戏。

●北欧八章“奉龙殿”一关中，利用“暗条之石”进入一间有八个门的房子，我照攻略所说按 6、5、1、4、3、7、2、8 的顺序进入。但无论是按由左到右的顺序进，还是按由右到左的顺序进，都不能使此房间里的那个门打开。请指教。（任何幻想传说难题，请致：合肥九中高一 5 班 郑宇，230001）

绝对官方●九月份一过，DC 销量达到 600 万台。游戏 2700 万本。
你有知道的权利●当一千人马一再地描述美国版 PS2 如何创造神话时——当地成立了 ANTI－PS2 论坛。

手柄之我见(续)



上海 周颖中

3.VIRTUAL BOY 手柄：为什么一定要左手控制方向，右手按功能键？不知道。听说早些街机是相反的设定，但手柄的这种奇异感受——就由 VB 帮你实现！大胆的轴对称设计，每个十字键下有一长长的拖把，怪异中有特别的舒适感，很重！说它是家用机；倒不如称它为手持机，但立体眼镜必须放在一个平稳的地方(当然，你可以趴在地上呈潜泳状)，所以，它是一个无处可归的怪“胎”。

4.N64 手柄：严重受到 VB 影响，也是双方向键和轴对称，但右边的方向键虚化了。SELECT 键终于消失，不过 START 键并不孤单，有一 Analog 摇杆位于其下方，有扩展槽。LR 与方向键相对位置没变，多了一枚 Z 键。如果说 VB 手柄是次世机种手柄的雏形，则 N64 手柄就是次世代手柄的标准形态。据我分析，任天堂无非从三方面考虑：第一，三维游戏已成为市场主流，精确的定位系统是这类游戏的必需组成部分，虽然 Analog 被集成后手柄成本高不下，但必竟有广大的市场需求；第二，手柄后的可扩充的卡槽可挽回一部分因为高集成化而造成的损失；第三，用高科技、高品质的设备竖立开发商的形象，同时也令“地下工场”无以仿冒，再次降低损失。

总结，客观地说，无论任氏在硬件销售上不尽如人意，任天堂作为手柄潮流的领导者应当之无愧。

■SEGA 系

1.MD Ⅰ型手柄：现在已是老古董了，但在当时，却拥有令人忍不住想一摸为快的流线形态。ABC 三键呈圆弧型排列，大拇指到任一键距离相等，START 位于 B 上方，方向键为了避任天堂的专利——十字键的讳，采用有十字突出的圆盘的设计。手柄呈黑色，有光结与磨沙两种质感给人以粗犷的印象。手感极佳，但对于当时的游戏水平，三个功能键一字排开，有微妙的问题。

2.MD Ⅱ型手柄：功能键增加到 6 个，xyz 键呈灰色，右手食指处有一 mode 键，用来切换 3 或 6 键操作方式。START 键位于手柄面版中央，依旧是迷人的蓝色。体积小，顺手，但六键，三键一排的设计已把“微妙”的问题变成“麻烦”的问题了。

3.SATURN 基本手柄：在 MD Ⅱ的基础上增加 LR 键，但这两键手感极差，不知觉中便按下了。彩色的 ABC 三键(白土星)与本体连接不好，翻过来，摇几下，有塑料相碰的声响传出。体积较 MD Ⅱ稍大。

SATURN3D 手柄：基本手柄的改良型，圆型，在方向键上方加置 Analog 摇杆，LR 键成为真正意义上“扣”动键。它是配合一款动作游戏一同发售，估计在国内玩家中的拥有量很少。

4.DreamCast 手柄：LR 键位置与 3D 手柄相同，右手大姆指处按键减少为 4 个，采用超任手柄式的排列，色彩鲜艳。最让人吃惊的方向键，竟采用了十字键！SEGA 终于屈服于十字键无穷魔力下了。十字键上方是改良过的 Analog 摇杆，手柄后有两个扩展槽，对应 PDA 及记忆卡、震动包等。

总结，SEGA 手柄的发展，完全映射了 SEGA 开发家用游戏机的发展过程：由努力竖立 SEGA 别具一格的形象，经过一次次失败，斗志消磨，最后取众家之长，豪放的个性丧失贻尽！SEGA 手柄的失败在于它只为其几个游戏而出世：MD Ⅱ为“街霸 PLUS”；SATURN 三个硕大的 ABC 为“VR 战士”。唉，让一只姆指准确控制 6 个键谈何容易，我在街机房打街霸时，除小指外的四只右手手指齐上都忙不过来（水平有限），何况区区一只大姆指？还好 DC 手柄果断放弃 6 键设计，否则，我真担心 SEGA 要输在起跑线上了。SEGA 的追随者应该为 SEGA 的“成熟”而高兴，而 SEGA 的“成熟”也是对其拥护者最好的回报。SEGA，必竟是业务用机的老大！

■其它(不成系)

●SONY PS CONTROLLER：第一款有“目损”方向键设计的手柄。

●PS Analog CONTROLLER：高科技的结晶，但是掩盖不了 SONY 手柄设计能力的苍白。

●NEO、GEO CD 手柄：方向键打格斗不错，但仅此而已。

●各类 3DO 主机手柄：奇怪的连接方法，毫无保留价值的玩意。

注：所提及的手柄仅是以附主机的，原厂正品为准。

疑问解答

1.任天堂(FC)与超任(SFC)的手柄都是七芯，有什么联系？

答：好观察力！超任有极强的向下兼容性，手柄也不例外。当然若再仔细些，就会发现，虽然有七个接线柱，以四→三排列，它们所对应内容完全一样！若有兴趣，找颜色一一对应接起，则会发现超任的“x”与“y”分别对应任天堂的“B”与“A”。其它诸如方向键，两个“S”定义也一样。

2.为什么组装手柄老板说修不了，原装的就可以，不都是手柄吗？

答：原装手柄用料讲究，电阻与电容均以贴片工艺焊在线路板上。而讯号控制器都用各厂正品，质量当然好，若一旦损坏，找到哪个环节出问题，只要简单更换就可以了，成本很低。而组装手柄，不，应该称为仿冒货为降低生产成本，把各种元件集成在一块“黑疙瘩”中，是取不出的，所以一个元件的损坏意味者整只手柄的报废。

3.为什么土星 LR 键手感很差？

答：我估计这是 MD Ⅱ型手柄的历史遗留问题。SEGA 可能进了 MD Ⅱ型手柄的原料却来不及制造，就留下来给土星手柄用。而土星 LR 键用的原料就足那只“mode”键用的，非常生硬，手感当然不好了。顺便说一下，SEGA 的手柄全是由 SEGA 本厂造，而任天堂与 SONY 的手柄由其它厂家生产，并以 OEM 方式卖给任氏或索氏。比如 SFC 手柄由 Mitsumi——日本最大的电脑外设生产商替任天堂生产。



DC 你也有今天！？●11 月 1 日，打开电视，调到吉列 EXPRESS，惊悉洛杉矶正举行什么半管子滑雪比赛，仔细一看边儿上的赞助板，竟然有 DREAMCAST 这行将入土的主机之怪标志！当即煮了碗“寿面”吃。下一条又是什么美国 INDY 赛，方知铃木大师的 355 确实与真实赛道一般无二。标志性物体明确。

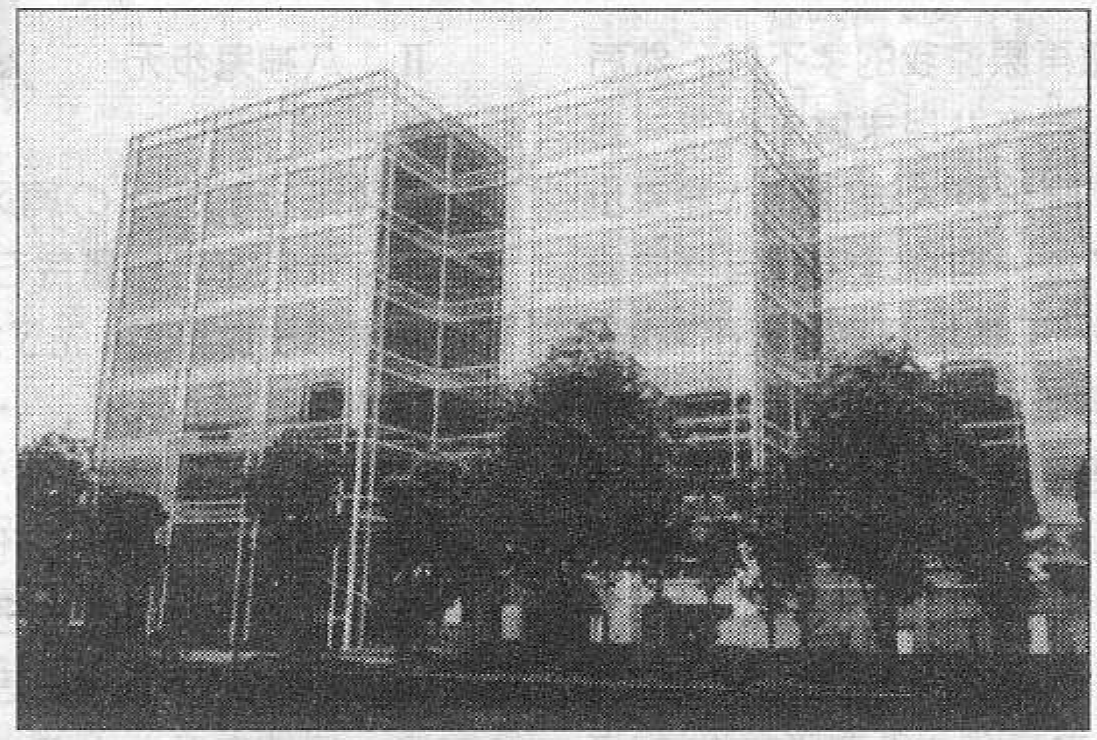
日本反响强烈，欧美评价极高

从 NAOMI2 的开发和市场战略看世嘉街机走向

NAOMI 基板基于 DC 而设计，即先有 DC 后有 NAOMI。而 NAOMI2 则是 98 年 11 月着手，仅比同年夏才开始设计的 NAOMI 晚了几个月。

据 SEGA HARDWARE R & D 部长矢木 博介绍，NAOMI2 设计时深入地考虑了将“几何运算和环境贴图”交由硬件处理的思路，由此并产生出为基板设计 GD－ROM 选装件的办法。

由于 NAOMI2 有两块 RENDERING ENGINE，比 NAOMI1 多了一块，游戏开发者如果只打开一块的话，就能进入“NAOMI1 MODE”。反过来对于街机从业者而言，拥有一块 NAOMI2 基板，就可以将所有 NAOMI1 的 MASK ROM 直接插到新基板上使用，实现了全兼容。



←日本世嘉本社的颇具艺术风格的主楼。该公司正在改革中。

目前 NAOMI1 基板的授权厂商有 15 家，游戏超过 60 款。

在谈到如何最终确定新基板的性能时，矢木直言是以眼下的任天堂 GC 主机为目标。但他指出，NGC 的 1000 万 POLYGON 指标已然难逃“峰值”的概念，“我们 93 年 MODEL1 是 18 万多边形，95 年 MODEL2 则为 30 万，96 年的 MODEL3 达到了 100 万。那些全部是以 SPEC 开启为前提的数据，反映了真实性能。今天动辄几千万、几亿多边形能力的硬件，如果开启各种 EFFECT 的话，就会呈现出 1/2、1/3、1/4……的多边形性能直线下降。MODEL1/2/3/NAOMI，一贯追求映像差别化，因此 NAOMI2 我们必须以 1000 万多边形为目标。举例来说，在考虑了 MODEL DATA 和 MEMORY DATA 后，有谁能达到‘1000 万’的实力？在 NAOMI1 时期，几何运算器和中央处理器同时处理的 REAL TIME 演算，到了 NAOMI2 中就全部交由一块专用芯片处理，CPU 则解放出来，用以提升基板其他性能。新基板对软件开发人员来说十分友好，设计中我们就强调‘2’是‘1’的追加。曾经开发 NAOMI1 游戏的厂商只要能够活用基板的经验，应可轻易上手。”



↑矢木博乃 NAOMI2 的设计担当。还是“OUT RUN”和“冲破火网”的筐体制作，也是 MODEL2/3 的设计担当。经验老道。83 年进入世嘉。

不过对于陌生的开发者而言，NAOMI2 也那么容易吗？一般来说，程序员对于任何一种新硬件，往往需要一段“熟悉/解析”期。对此，矢木指出，新基板拥有足够多的新功能和足够大的存储器，无论对谁都十分容易开发。

在 MODEL3 时代，AM2 制作 VF3 水银人的“环境贴图”时是通过对软件的编程来实现的，换作 NAOMI2 的话则只需交给硬件处理即可。CPU 负担减轻后，可对物体进行变形等许多工作。

矢木笑着说，铃木裕对 NAOMI2 的完成贡献很大。“其实 NAOMI1 出来后，各开发组仍然需要经常进行 TRADEOFF，因为如果 POLYGON 数目一上去，各种特效就必须要削弱。而这回的 NAOMI2 一上来就是 1 千万多边形，实际运作起来可海量建模”。矢木认为只要是开发者希望做到的，新基板全部可以简单实现，没有任何水分。矢木承认开发这样一个性能突飞猛进且向下兼容的基板很不容易，因此他也认为 NAOMI 游戏不会一时停止开发。在提到为基板预留网络扩张功能时，矢木解释，街机的格式不同于家用机，在远距离 LINK 时有一定难度，但这却是发展趋势。

NAOMI2 问 PS2 互换基板：我有 1000 万，你呢？
NGC 抢答：我有 600 万，1000 万是我的 PEAK。

NAOMI2 还一反业界传统，它可通过一块“DIMMBOARD”扩张基板去和 GD－ROM 连接，只要 DOWNLOAD 光碟内容至扩张基板中，广大街机从业者就可以用很小的代价（通过有限的 GD 租赁期）来迅速识别一款游戏的受欢迎程度，然后决定是否购入该游戏的 MASK ROM 以期获利。

NAOMI2 基板的第一款游戏将于 2001 年初登场。

“今后世嘉将力展街机风采”

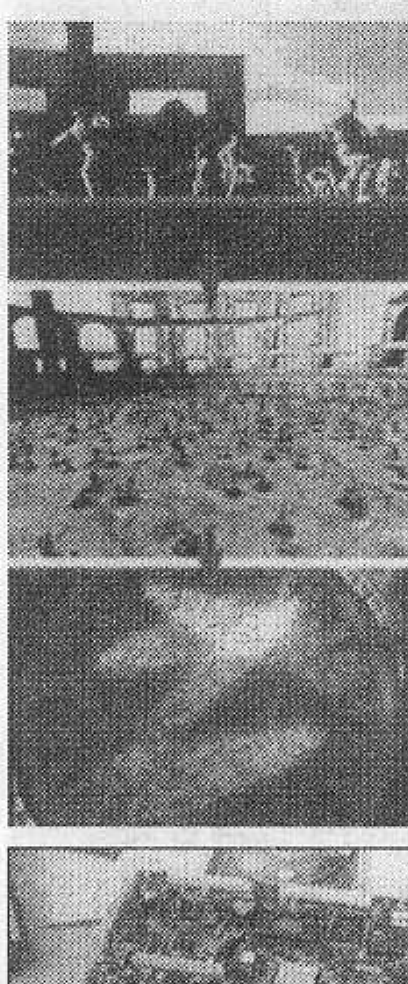
看完矢木部长说明，大家对基板有了较深的了解。但世嘉在 AM 展上突然宣布 NAOMI2 的消息，想必有更深的含义。下面听一下市场部山本部长的话。



←AM 市场部部长山本健。

“我们迅速发表 NAOMI2 使人们感到震惊，但是我们已经开发完毕。那是正式的发表。况且有几个 KILLER 级游戏，想借此机会一并送出”——山本。

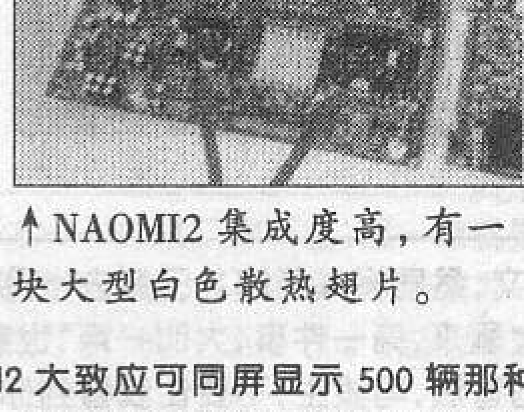
众所周知 NAOMI 和 DC 都是高性价比的产品，它们之间还有“相乘”效果。则 NAOMI2 将怎样展开业务呢（因为 NAOMI2 登场甚至还引发了人们猜测 DC2 的躁动）？据介绍，DC 版游戏如果想移植 NAOMI2 的作品，将非常困难，虽然二者的 CPU 完全相同。今后，世嘉仍将积极地推进 AM 事业，就像以前一样。山本指出：AM 展上 NAOMI2 引发的反应相当不俗，该基板画面在海外播出时获得了非常之高的评价。今后世嘉将继续投入心力至 AM 事业。我们会采用 GD－ROM 这个新媒体，而 NETWORK 是早晚的事。现在我们的战略是两方面的，NAOMI1 仍将保持与 DC 的连动，而高水平游戏则一定会用 NAOMI2 来开发。世嘉的 ARCADE 主力是 PRIZE 机、MEDAL 机、VIDEO 机三种，各自都有最新代表作，近来街机的卖点是“面白”。



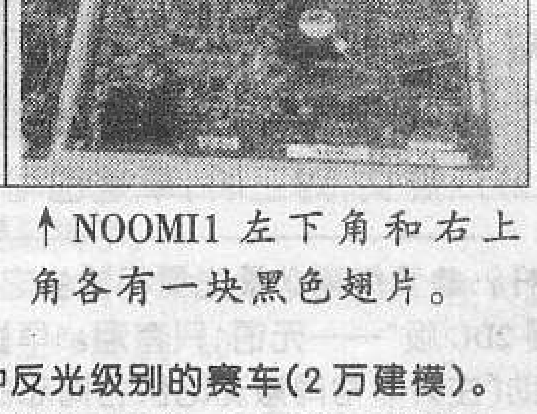


←看上去似乎没什么变化，但是观众却变成了全多边形处理。

←古罗马圆型斗技场。6 点光源下可动态处理无数人物。16 点（极限）光源下多边形缩水。下图右为 NAOMI1，箭头处为 RENDERING ENGINE，左面的 NAOMI2 就多了一个，正是处理光源及坐标变换的几何演算 LSI。基板无条件输出 1000 万多边形。



↑NAOMI2 集成度高，有一块大型白色散热翅片。



↑NOOMI1 左下角和右上角各有一块黑色翅片。

←其实世嘉已经把 GD－ROM 给集成到成品基板里了。一体化。

"潍坊"不属于"全国"？ ●《游戏批评》在潍坊绝对买不到，我们"潍坊"不属于"全国"。(李末) ●我决定在明年底时，炸掉三家公司。请 SEGA 的铁杆们给予炮火支援。(北京海淀 孙某) /天语：这便是跟着"瞎凑热闹"的证据。

霸王塾

小天天主持的高打乐园

97 补充

南京 李顺

首先请您原谅我的纸不好，其次您再原谅我的字不好。然后轮到我原谅您视我稿件如卫生纸。因为我在八月末就曾投过一封关于 97 的稿件，内容有"八神 15HITS""简化技大法"和"八神鬼步无限连"。因为我在投稿之前已翻阅了每一期格斗天书与秘技偏方，生怕有重复。在投稿后我十分自信，于是坐等贵刊登出我稿，结果第 10 期登出了"八神 15HITS"，内容与本人几乎一致，第 11 期登出了"简化技"内容又几乎相同。我等不到第 12 期了，下决心再投一次，与贵刊以前登过的绝无重复。(南京师范大学紫金校区 9952 班，210042)

南京的 97 仍是街机格斗第一机，高手至今仍在研究 97 的打法，连技。98，99，2000 几乎无人问津，虽有少数高打有过研究，但苦练者少之又少。我自问 97 打的还不错，因此将 97 中鲜为人知的一些技巧公布于众。

①简化技之补：

97 中简化技层出不穷，11 期赵庚之简化技，在南京几乎全都是庶民连技，绝不夸张！另外补充几种简化方法。

Ⅰ."↙↘"法，这是我自己命名的。此法用来简化超杀。超杀的前半段指令多为"↓↘→""←↙↓↘→"和"→↘↓↙←""↓↙←"，前两种可简化为"↙↘"，而后两种可简化为"↘↙"。(注：只可简化前半段，后半段不可)

例：红丸：蹲 BX3〉雷光拳可简化为↙BB↘B〉↙→A。草雉：蹲 BA〉无式，可简化为↙B↘A〉↙→A。

Ⅱ. 在超杀中有"↓"指令，此时输入攻击钮，之后继续绕完超杀指令则可与↓+攻击连上。如看不明白，见例子就会明白。

例：草雉↓BA〉无式 简化为↓B↘→↓A↘→A

玛莉↓BA〉↓↙←↓↙←B 简化为↓B↙←↓A↙←B

Ⅲ. 利用角色无必杀技的特性，完成连技简化。

例：克拉克立 C(1HIT)〉超杀投，可简化为→↘↓↙←C→↘↓↙←C。因为→↘↓↙←C 克拉克无必杀，所以会出立 C。

Ⅳ. 利用角色如被按住一个键则无法使出必杀技，只可出普通技和特殊技的性质，可简化一些连技。

例：八神：↓B 近立 B〉梦弹(1HIT)〉八雉女。可简化为↓B 立近 B(B 不松)←↙↓↘→A(松 B)↘↓↙←A。

八神屑风后梦弹(1HIT)〉八雉女，简化为屑风后 C 不松←↙↓↘→A(松 C)↘↓↙←A

②神秘的八神：

Ⅰ. 八神连技几乎已被挖空，但贵刊未曾登过这一连技：

屑风抓对手入角落梦弹(2HIT)〉轻葵花 2〉八雉女。

此技要点在于轻葵花之间的间隔。对草雉，二阶，莉安娜等要求间隔略短，对八神，特瑞等则要求间隔长，对大门，拳崇等则要求间隔适中。但此技对克丽丝，罗伯特不成立。对他俩则要立 A 近 C〉轻葵花 2〉八雉女，对二阶，草雉也可行。

Ⅱ. 八神鬼步无限连技：

屑风鬼步前进近 C〉屑风鬼步前进近 C〉屑风……

此连技只在无能量宝石时方可发出。

若想练出此连技，先了解一下鬼步。(以八神为例)在后紧急回避快结束时输入↘↓↙→+A 不松，则八神会在紧急回避后向前快速滑出 1/3 屏幕。

发出条件：无能量宝石时，(MAX 态下也可)。

其实八神在任何招术后均可"鬼步"，包括挑衅后，就是不能直接发出，必需在一招快结束时输入↘↓↙→+A 不松，八神才会在这一招结束后发出鬼步。

再讲解无限连杀：

屑风动作结束前↘↓↙→+A 不松，八神鬼步走过去立即近 C〉屑风……

初学者可一定要注意以下 3 点：

①"↘↓↙→+A 不松"输入时间要恰当，过早则走不出鬼步，过迟则会出→A 或葵花。



②近 C 出招时间恰当，过早则屑风够不着，过迟则对手来的及防住。

③屑风在近 C 后要接的恰当，过快则出鬼烧，过慢则屑风接不上，早好用↙→A 来接屑风，此法不会出鬼烧。

八神的鬼步无限连击 5 次即昏，昏点后再七次又昏。三次鬼步后立 C〉重葵花×3 可打昏对手。对麻宫，草雉，大蛇，克丽丝等鬼步无限连极易成功。相反坂崎良，蔡宝健，京，陈可汉却不易成功，原因是不同角色需要走鬼步的长短不同，打麻宫时八神只需走出一点远即可立 C〉屑风，打坂崎良时鬼步走完也接不上近立 C〉屑风。

初练者可用 95 模式来练习鬼步。

③鬼步的活用：

八神鬼步不仅可向前，还可向后。指令为↘↓↙→←或↙↓↘←+A 不松。并不是所有人的前鬼步和后鬼步指令都刚好相反，如玛丽的前鬼步为↓↘→↓↘→B 不松，而后鬼步为↙↓↘←A 不松。还有很多人无后鬼步如草雉，克拉克。还有大门根本就没有鬼步。为什么呢？是因为鬼步是在无能量宝石时输入非近身投技必杀的超杀指令后角色才会向前或相后突进。

鬼步时可使出普通投，也可作出任何攻击，由此鬼步可作为突进技，后鬼步可作花招或疾退使用。

④无敌的 TERRY

TERRY VS BILLY 时，BILLY 在角落，TERRY 先能量补充，然后再等半秒，再↓↙←BXn，是 TERRY 无需 MAX 态下的无限连击，且只对 BILLY 成立。另外 TERRY MAX 态下用能量补充撞对手入角落之后略有间隔再↓↙←BXn 的无限连击对八神，贩崎良，TERRY 则不成立。另外 TERRY 其实是可以↓BBA〉步步高〉补充〉……，原理同二阶↓B×4 相同。

铁杆？●我每期必最先看马骏生之文，然后将其撕掉。已撕去十几张。世嘉，追随了你七、八年，爱你爱的很辛苦，但我一直痛并究极快乐着。对"樱 2DC 版"——无语，只有泪。早上醒来，第一件事，大叫一声"世嘉"！上学路上……(洛阳拥有三套阿森纳队服的 李奋)
●助(注)：非常同意沈阳佚名同志的看法，马骏生，不要让我看到你！！(天语抱歉，忘了是谁写的了)

●最爱在天堂。大金刚 2——从没见过一个游戏的 BGM、流畅度、趣味性、难度、背景、动作能超过它。(湖北宜昌市葛洲坝高中 熊和)/天语:首先我表示理解并同意。但可以试一下骨头先生美版(SS)。别的我不敢保你,BGM、难度、动作,应该还可以吧!这年头儿宛迷动作的不多了,呵呵!

连无止境

福建 冰痕

KOF 系列打的就是一个"连"字。97 丰富多彩的连续技令原本就处于巅峰状态的 KOF 一举登顶,笑傲江湖;而 99STRIKER 系统的导入,则使 KOF 仅有一词可以形容:独孤求败。最后,笔者练出了一套邪门功夫,于 KOF 本无稗益,却多少可以使战斗更为精彩些,因此献出,贻笑大方。

本门功夫暂称 Counter 超重击,即利用超重击后产生的 Counter 进行追击。超重击在近距离内一般有三种用途:偷袭、试探、先读。今天我们谈的是先读,所谓先读,指的就是对手在出招前被己方识破,并以迅捷有效的招式加以破坏。而先读成功后,则必定出现 Counter。倘使用的是出、收招均极快的超重击先读,此时便能轻松追打。追打的情况大抵有三种:

1. 普通状态下的追击。由于 Counter 的出现只是使浮空的对手再次产生攻击判定,对于滞空时间并无影响,所以最好以突进系的(超)必杀技进行追击,如舞的"必杀忍蜂"、拳崇的"地龙"、极限流的"飞燕＊凤脚"等。原则上采用 1HIT 的强力必杀,若采用 HITS 的必杀,则应注意该必杀的"粘"性。试举一例,红丸在超重击后用"反动三段蹴"或"真空片手驹"追打,但由于"粘"性不够,对手很快脱身并进行反击,与其如此倒不如采用"SUPER 稻妻脚"(99 中只好用"雷韧拳"了)追打,安全且扣血多。对于蓄力型角色,在打超重击时,摇杆应拉后蓄力,如玛丽:←超重击〉→"STRAIGHT SLICER"。但有的蓄力角色,如拉尔夫,并无合适的必杀技追打,怎么办呢?EASY,用超杀得了,拉尔夫的"骑马机炮拳"、庵的"八稚女"等都是 Counter 的首选。最后还有一点要注意,即空中超重击后亦可 Counter,情况分两种:a. 有空中(超)必杀技的,如麻宫的"PSYCHOSWORD"、"SHWING GRYSTAL BIT"以及莉安娜的"V 字金锯"(绝对够拽够酷)等;b. 落地后以出招快、判定强的招式追打,如 K 的"HEAT DRIVE"、MAXIMA 的"M4 型"等。

2. 版边的追打。众所周知,版边定连续技的天堂,化梦幻为现实的地方在此。在版边,几乎各式追打均可成立,笔者不再赘述,大家可以自己去试。我们着重要介绍的是,以能再次产生攻击判定的招式 Counter,从而达到"连连"无绝期的目的。能再次产生攻击判定的招式有:京的"七五攻"、东丈的"黄金脚跟"、克拉克的"GATLING ATTACK"等等。笔者认为最恐怖也是迄今为止不连超杀威力最大的一招是 KING 的:超重击〉SURPRISE ROSE〉站 D〉站 B〉SURPRISE ROSE〉TORNADO KICK'95(横线部分可防,但极阴)。由于 SNK 可能对 Counter 后追加的招式的特性作了修订,所以难度提高了不少,笔者是在 98 中爆气后 VS 拜伦成功的。京、K'亦有类似连技,但 K'在蹲 C 后加上蹲 B〉蹲 A〉"IRON TRIGGER"极易被识破,偶尔用一两次就可以了。另外,投系角色在此均可用 A 或 B 使对手着地,再以指令投追打,同样是阴对手的招式。

3. 另类。99'中草 1 等人具有 DOWN 攻击特性的特殊技也可用于超重击的追行。97'、98'中大门超重击后向前走 1、2 步则刚好接上"切株返"。但最早引笔者入此旁门左道的却是神乐千鹤的:超重击〉(→↘↓↙←D)〉(→↘↓↙←D)。以上都是无须出现 Counter 即可连击的特例。另外,特瑞的:超重击〉能量喷泉可以用来阴喜欢用 CG 次飞的对手。

看到这里是不是觉得爽呀,笔者打的时候就爽。但有一次爽过头了,被京以"百八拾一式"轰得欲哭无泪。Counter 成功与否取决于超重击是否先读击中对手,但对手共有三种招式可以还击,须慎之又慎:1. 打击防御技,如京的"鬼烧"等;2. 指令投,或和指令投一样有超强判定的普通技,如镇元斋的"劝君更进一杯酒"或蔡宝健的"干洗专业户"等;3. 瞬间超杀,即瞬间产生无敌时间和攻击判定的超杀,如 97'庵的"八稚女"、98'琢磨的"乱舞"等。

还有一点也要注意,有的角色的超重击实在太慢,只能在对手起身时封杀对手,少用为宜。笔者最喜欢用的是八神的:前冲超重击〉"八雉女",看着对手的"波"在自己身上炸开却毫发无损,爽杀了,有时甚至能阴到对手的能量珠("霸王翔吼拳"等姿势超杀出招实在太慢了),酷啊!

小天天:但愿您老人家果真人如其名。救救我吧!我是 98 年初开始玩格斗游戏的,当然是 KOF。不过患有一种无名怪症,求天兄天爷帮忙诊断,病症具体表现为遇强则强,遇弱则弱:可以在上一币与高打大打空战"逆"战心理战,却在下一币与低打大练扫堂腿。我虽然有自己的一套攻防节奏,却似乎总得去适应别人的节奏,让人牵着鼻子走。怎么办?

有几句题外话,合适的话就加在文后吧。玩 KOF 最讨厌两种人:一种是早期玩街霸后改玩 KOF 的,由于早期街霸的影响,他们只求胜利,常用单招,根本不在乎战斗是否精彩。如拉尔夫,一味站 C 或蹲 C,令人十分憋气,打的极不舒服。情况有如拉了杨过与李寻欢决斗:一厢把"黯然消魂掌"打得天花乱坠、风起云涌;一厢却一动不动,只等着一把飞刀结果对方。两人在各自故事里都很精彩,凑在一起却有些不伦不类。另一种人是专练 BOSS 的,如 99'的库利扎里德,十分无趣无聊无赖无耻,使人无奈无言了无生机。原为了打败 BOSS,如今却成了 BOSS 的俘虏,战斗还有什么意义?! (天语你这个问题我一定要回答)



KOF2K 大海报。森气楼大师最新创作的

游戏生涯感想●电软放屁我爱闻,世嘉找死我跟进。(沪闸北中华新路 姜袁)。对莎木——如果二章不出,那一章就更经典了。
●莎木:平淡的人生与持久的豪情的完美结合(天语好话)。海纳百川,有容乃大,只有兼容并包,放开眼界,才能成为一个快乐的游戏者,做游戏的主人。(湖北宜昌云林路 刘尹锋) ●吾入道时"三足鼎立",小有成果时"一家独大",现在闭关修炼反成了群"机"并起。乱。(湖南湘潭工学院 肖飞)

●北欧战神传使我有自杀的念头—— 一睹"诸神黄昏"。从 FC 到 PS，从 FF1 到 FF9，从有趣到无聊，"害人不浅"。（沪虹口区 吴晓文）
●电软怎么变成"茶馆"了！不然怎么如此多世嘉遗老遗少们的哀叹？（成都武侯区 代亮）

浮空及 99 无限连的补充

武汉 刘涛

和广大的格斗迷们一样，我也是从《街霸》开始我的格斗生涯的，格斗王是我最喜欢的一类，贵刊的格斗天书我每天必看，我也从中学到了许多的格斗技巧以及格斗的经验，让我向更高的境界迈进，最近几期讲了许多关于浮的事，我看了受益非浅，但我还有一些要补充的。

1.98 夏尔米（普通）用（→↓←）×2＋A/C 捉住大门时，无论是否站在版边都可以浮空。这样，大门也有克星了。

2. 双人配合产生浮空，98 中夏尔米（普通）与 98/99 玛丽也可，方法是对手在三角跳的瞬间用投技捉住对手，夏尔米用（→↓←）×2＋A/C，玛丽用必杀投技，至于别的投技角色可能行（至少我还没有试出来）。在 97 中的暴走莉欧娜也可浮空，方法是暴走莉欧娜的回旋镖快回来时，对手用真·七枷社的→↓←＋A/C 捉住莉欧娜，这样莉欧娜便浮空了，而真·七枷社用两种必杀投技去捉此时的莉欧娜时，会有有趣的现象，其它投技角色也可以，玩友不访自己试一试。

3. 利用三角跳浮空，这虽是浮空技中最难的，但在 97 中有指令简化的设定，使必杀技更容易使出，那么浮空也不再是难事儿了。只要会三角跳的角色站在角落里输入地上的必杀技指令再输入前斜上后按键即可在空中使出必杀技，超必杀技。例如：（以角色在左角落里为准）麻宫→↘↓↙←↗A/C，不知火舞→↘↓↙←↗A/C，蔡宝健→↘↓↙←↗A/C，而且舞与蔡还可在空中发出超必杀技，方法是：舞←↓→×2↗＋A/C，蔡→↓←×2↗A/C98，99 中也可这样发出，不过太难了，不如用特殊技来得简单，关键感觉，感觉到了就会使出，只要多试几次就会找到感觉。

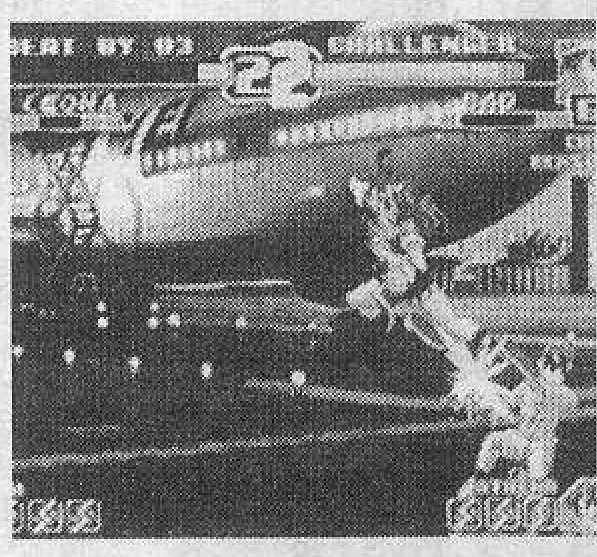
99 的无限连技是历代格斗之王中最多的了。（KOF2000 可能更多，我还没玩过）除了十几期的玩友介绍的以外，麻宫、藤堂香澄，板崎由莉均可在 AM 状态下用回避攻击打击 N 次在空中且角落的角色，或呼叫上打型援助时 AM 暴气发出。还有的角色只能打几下，如罗伯特，二介等，京的→↓↘A/C×N 只能在对手是板崎良时才能连上（别的人我从来都没有连上过，望高人们指点）。难道板崎良就甘心情愿地让京打？（情侣?!）

可浮空的角色，我均可在 97—99 中发出，特别是 97 和 98/99 中的蔡、99 的包，几乎可运用自如（夸张了），99AM 型无限连杀几乎可将对手打成空血（特瑞可打死对手）。说了这么多，无非是希望各玩友都能将浮空和各种无限连技运用自如，让浮空等成为格斗中的有利武器。

还有，KOF99 的 BUG 也真够多啊，除了上几期讲的几例外，我家中玩 PS 时也偶然发现了一个，街机上一试居然也可以。在选用全勋时用切换攻击 2（猪虎阵←或→A）架中玛丽的垂直之箭（→↓↘B/D）后，两人均不动了。全勋作出招姿式定在原地，死机 BUG（老板，又死机了，快赔币），还有一个能令对手消失的 BUG，方法是，用莉欧娜作 STRIKER，当被对手逼入版边时，用蔡宝健呼叫莉欧娜，击中后用 B 使出凤凰脚（↓↘→↘↓↙←B）成功后，对手就会消失，走到另一版边使用任一超必杀技，对手将出来被 K。

这是我首次对贵刊写信，如有不尽如人意的地方还请大家海涵。最后，希望各位格斗迷们都多多支持格斗天书，多支持 KOF，踊于投稿，让我这只"井底之蛙"通过格斗天书看到天外天，谢谢！

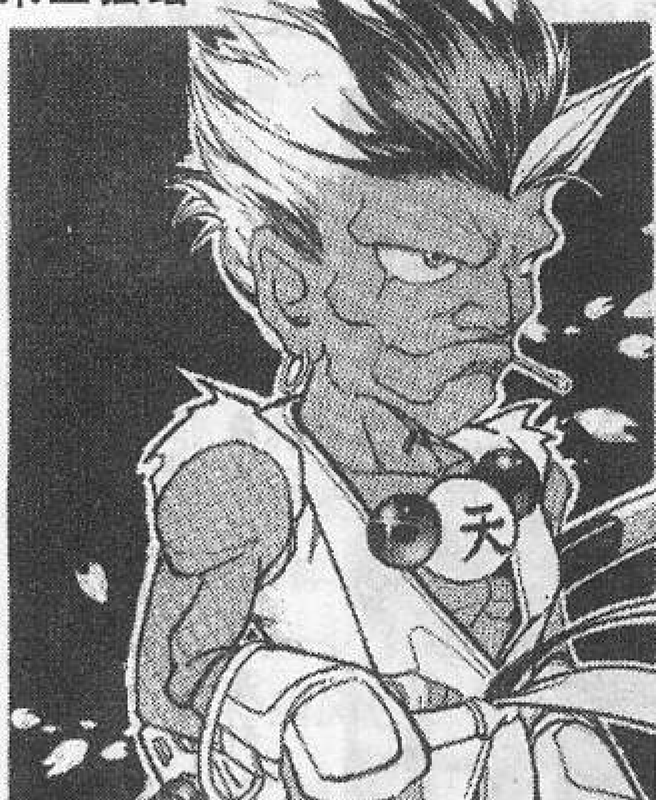
（武汉汽轮发电机厂 18 楼 A 座 12－02，刘涛，430074）





直读可恨，何不拆之！！

朱卫强绘



"亲爱"的龙哥，展信好！现在小弟已收到了多封来信，其中有解答的，也有想结成"玩友联盟"的，不甚（？）感谢！他们给我的来信，我会一一回给他们的！

暑假的北京之行虽只逗留了短短几个小时，但我还是去王府井转了一圈，更抽空去了"中图"，不过有点失望，里面的日文游戏杂志还没有上海的分公司多？！另外，北京人很热情，我在坐公车时遇到了一位玩友和我在车上大侃游戏，真爽！

正版 TTT、GRANDIA2、樱大战 2 限定入手，游戏多得来不及打，面对这么多大作的突然袭击，我能不买正版吗？

小弟不才，下面仍有问题，望能解答。

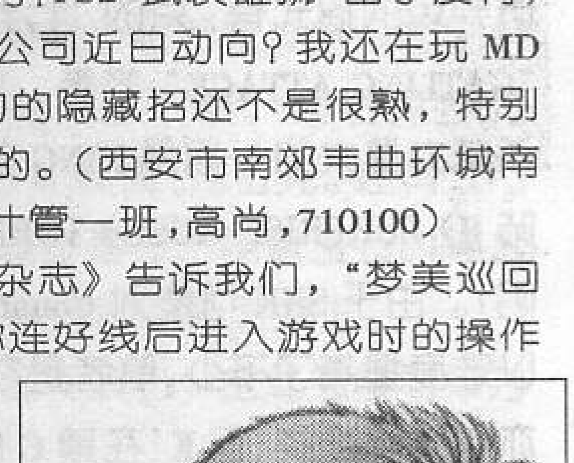
我的 PS2 加了直读，现在本人很烦此事，想要把直读块拆了（当然是拿专卖店去），请问可行否？光开机费就得 80 元，合理否？

（武汉地大陆群伟）

连机对战，冲劲可嘉！！

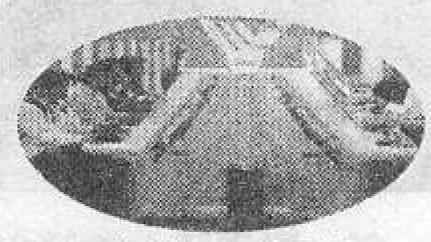
天师，首先自我介绍一下，我名叫高尚，是贵刊忠实读者。现有几个问题向您请教。①土星"梦游美国巡回版"怎样连机对战？贵刊曾说可以的。可当我把连机对战所需的主机二台、碟两张以及对战线凑齐时，却怎样也连不起来，便只好向天语你求救了。对了，对战线没问题，我曾用它连过"武装雄狮 2"——感觉——爽！②土星上的连线游戏除上述两款外，还有什么？③GA 加入 PS2，于 DC 上出了"格 2"，还会给 DC 出游戏吗？PS2"武装雄狮"出了没有，销量多少？其余几款游戏呢？④财宝公司近日动向？我还在玩 MD"幽游白书·魔强统一战"，对各人物的隐藏招还不是很熟，特别是拟音编号为 27 的那个"灵光"什么的。（西安市南郊韦曲环城南路西段东方亚太学院 2000－11 学历计管一班，高尚，710100）

①2000 年 10 月 6 号的日刊《DC 杂志》告诉我们，"梦美巡回版"确实对应 CABLE 对战。是不是你连好线后进入游戏时的操作方式不对呢？还是没有进入正确的菜单选项？②太少了，知名的就那两款。③不知道。PS2 版"雄狮"买了 4 万多份，要是给 DC 做的话绝对不会少于这个数字。可见宫路武是想"练手儿"。GA 另一款由嘉富康代理的 STG"巡弋战斗机"，销量不超过 1 万份。看来，盲目随大势未见得讨好。④财宝公司？上次用 NAOMI 做了一款街机，最近的动向还真不太清楚。我国喜欢 TREASURE 的玩家多？



●任天堂万岁！（天津汉沽 王岩） 一个 PS 迷的终（忠）告●欲霸天下，先制世嘉。（天津红桥区 王宇）/天：说出了世嘉不怕死、斗到底的性格。
●有 FC 的日子很快乐，有 MD 的日子很执着，有 PS 的日子太多无奈，没有 DC 的日子充满期待。（南京秦淮区 刘子超）

●10月13日拿到DC，被它的游戏惊呆了。（兰州508信箱11分箱 彭道平）　收到与寄出●英国孙林读者寄来的第11期小纸片（未装信封）收到。而天语还要严重警告一位用信封分两次寄来10英磅的读者：书我们寄了，钱难挣，要珍惜。以后不要寄钱给本社，可托人寄去。





来信一封

读者来信踊跃，电软将不遗余力，将电玩事业进行到底，还望能够得到广大读者的支持。

家用机元老任天堂在日本是德高望重的一流企业，而世嘉也以街机倡导者的身份广为玩家熟悉。他们的前途将牵动无数玩家的心。

小侃，今天从书摊上捧回了批评2，看过之后感受颇多……“三人谈”、“恶趣味”及“游戏点评”等几篇无不闪烁着智慧的火花，读这样的文章有如是“醍醐灌顶”……接下来要说的是我个人的一些想法，是在读过这本批评2之后突然闯进我大脑的，且带来莫名的惶恐——世嘉的烈士是作定了，任天堂已走出业界主流，街机市场萎缩，“现在的游戏不是游戏”。接受了这样的信息之后，在我眼前出现了可怕的一幕——新闻中用半分钟不到的时间播出了SEGA倒闭的消息，而电视主人不耐烦的将频道切换到AV，打开PS2，玩起史克威尔新作，10多分钟的华丽CG过后，选择了男性主角，然后又是大段CG，配上煽情的主题曲，接着……

……放学路上的小朋友们正在交换着自己的口袋妖怪，路旁是一公墓，墓碑上刻着同一个名字——玩家。我无法想像索尼、微软的游戏理念一旦成为主流，整个世界两家称霸，还会不会有“玩家”这一人群的存在。曾经培养出一代玩家的世嘉、任天堂走向没落是不争的事实，问题在于PS2、XBOX能否成为玩家成长的摇篮？而没有了玩家的支持，PS2、XBOX是否还会出现像“合金装备”、“幻想传说”、“生化危机”这样连我——一个世嘉迷也不得不说好的游戏？在我看来，如果未来的游戏世界仅仅是电影化、成人化、大片效应化，那它已经死了。活在我心里的将永远是昂着头走进坟墓的世嘉。我认识许多玩PS的玩家，但无一例外是从FC、街机起家。而PS培养出的大多为实况迷、CG迷。所以我认为，所谓的当今主流正渐渐把游戏业推向衰败、死亡。只怕以后也不会再有什么游戏软件商，而应改叫多媒体互动娱乐软件商。而游戏也就成了可选择多种结局的CG电影。

最后侃几句闲话。我看了第一辑中的E3光盘后，直奔小卖店买回了SPAWN和5频道，并为主机凑齐了4个手柄。SPAWN确为与人乐乐的不二之选，不知小编们对它印象如何。强烈建议用大屏幕彩电四人组队战，其乐无穷。祝杂志社各位身体健康，越玩越年轻。（天津河东区大直沽碧波园Let U Down于2000年9月10日）

因为你用心，所以我放心



上面的话谨致CAPCOM。后半句改为“所以我开心”无不可。

都说好游戏不用多，一个顶十个——SPAWN作为DC上屈指可数的最重要游戏之一，在本刊龙哥的多次提示之下，已经为读者朋友们所熟悉、所喜爱。不过，当你和你的战友们正全情投入到SPAWN中时，或许你更应该知道，CAPCOM的股票已经在东证一部挂牌了——这说明CAPCOM的实力得到了进一步的增强更得到投资家的认可！天语之所以从不讳言“CAPCOM，天尊也”这句话，其实还不是什么“个人好恶”的问题。远的不说，大学时，某就已经有过和同学一起走出阶梯教室，三人在四打机台上狂练“三国”时不时还要协力一下旁边“威虎战机”的“不光彩”历史。

别的厂商也许难觅知音，CAP还不至于罢！

CAPCOM，何须“天尊”二字形容。（读者：你瞧他又来了）



↑漫画销量1亿3。改编专家卡普空。

不过是出于对游戏的一种责任感而已。可喜的是，越来越多的朋友能在当前这样一个困难的条件下，默默地维护着“DIEHARD FAN”这一金字招牌。无论是上面的天津读者还是一些玩着FC、MD亦或手持厚机甚或只能打街机的的闯关族们——相信没有什么能比他们脸上的“笑容”更加令人羡慕的了——也许那才是游戏魅力之源泉吧！

说到这儿，天语一拍电脑桌猛地想到经常说“怪话”的山内社长——CAPCOM能“荣幸地”被山内老人夸奖，莫非与他不忘游戏本质有关？——号称恐怖的DC2，怎地就被CAP升华为STG游戏？“大势们”陷入到大师的BHCV黑色幽默中不能自拔而惊呼“感谢嘉富康老师”，怎地偏就有人为卡氏ACT/FTG开心、感泪许久？

一舞惊人 ·乱改

纵观电软“一改再改”几篇文章，觉得俺的观点与天师老爷的是有很大分歧的。首先，让我们来看一看“二改”中的“舞鬼”：190能2亿多，而且是颇能符合天师大人“快、准”以及“该转则转，不该转不转”的观点。仅凭以上几点，此人确能称为“踏鬼”，但若将其换成“舞鬼”，实在不大合适。

众所周知，DDR是音乐游戏（谁丢的臭鸡蛋），是舞（S·P突然从睡梦中醒来，大叫道：在哪里？在哪里？）不知天师大人看过日本的DDR大赛没有？那些日本人是不追求什么分数或难度的，他们更着重展现自我，是真正的舞蹈，真正的艺术！DDR的机台就是舞台，它的创造空间是无限的！它对脚步的限制，是舞步产生的依据，也相信DDR的精神是充满创造性的舞蹈，而非几亿分或SS级。当然，也许文中所述诸高手实乃真正的舞林高手，只是其作者没抓住重点，都怪他们在写文章上就是不提舞步舞姿。但是，天师同志的观点，是完全错误的，是要狠狠批斗的！希望在以后的文章或大赛中更多地将其当作舞蹈看待（天师，你小子听见没有！）。谢谢。

作者简介：俺叫李名邦，家住浙江余姚（可知河姆渡否？），是电软的FANS。（天语：不知大家注意到没有，本人的地位从“老爷”到“大人”再到“同志”最后是“小子”）



●人生需要游戏，游戏改变人生。卡波光与世嘉——我至死不渝的挚爱。（湖南湘潭 欧阳军）　●DC玩家都推崇自己喜欢的游戏。而PS/PS2玩家却不断地通过攻击DC、世嘉的不好来获得快感。不正说明PS/PS2玩家没有好游戏的空虚吗？！（杭州电子工业学院标准PS迷 夏立）





游戏王Ⅲ 三圣战神降临

～制霸的攻略资料集～

在Ⅱ代《暗界决斗记》推出一年后，Ⅲ代终于携着“三圣战神”而“降临”GBC。乍一看标题，还以为今作设定了漫画原作中无敌的三枚幻神卡，不禁令笔者有想买正版的冲动，しかし，残念ですね！话又说回来，今作新系统新要素大大增加，而且游戏性比较 PS 版毫不逊色，绝对是所有“游戏王”fans 不能错过的佳作，但由于是 GBC 的专用软件，没有彩色 GB 的玩友尽早 update 吧！

GBC	厂商：KONAMI	类型：BOG＋SLG
	发售日：2K.7.13	容量：32M

探索新系统新要素

★ 原创卡片合成模式（コンストラクション）：在今作中新增的模式，只要将战斗胜利后得到的卡片零件（カードパーツ）以上半身和下半身加以不同组合就得到不同卡片。每个卡片零件都有上半身星数和下半身星数，而且都可作为上半身或下半身零件使用，合成规律就在这些星数中。多尝试不同组合，也许你能合出只有自己才有的原创卡片呢。据说原创卡片总数有1万种以上，以 32M 的容量来说，能否设定这么多卡片非常令人怀疑，相信这应该是 KONAMI 的一种宣传策略。

★ OCG 的生祭系统完全导入：OCG 全称 OFFICIAL CARD GAME，公式卡片游戏，这种风靡日本的公式卡在国内已有得卖，不知各位是否有兴趣收集呢？这次Ⅲ代加入的生祭系统，就是在战斗时，4 星级以下的怪物可以直接派出场，5 至 6 星级的怪物则必须将派出场的任一怪物作为祭品（选择いけにえ指令）才可召唤出场，而 7 星级以上的怪物则要 2 只祭品。因此怎样令高等级的强劲怪物出场就是胜利的关键，这就使得战略性大为提高。

★ 效果怪物登场：OCG 中非常活跃的效果怪物在Ⅲ代中登场了，总共设定了 51 只，还有不少是原创的呢。要注意的是，效果怪物必须在覆盖状态（ふせ）时才可发动效果（选择こうか指令），一旦翻开就无法使用。因不同局势灵活运用不同效果，有时能获得比用魔法卡更强的支援作用哦。

★ 新角色 & 新卡片：除了增加对战的 8 位新角色外，在保留Ⅱ代 720 种卡片的基础上，再加入了 80 种新卡，其中有漫画原作中的“洗脑”，OCG 中的“心变”等强力魔法卡，使高度战略的运用更趋白热化。

★ 仪式怪物的召唤变得简单化：Ⅱ代中仪式怪物的召唤必须要 3 只特定的怪物作祭品，这就使得召唤变得很困难。而Ⅲ代虽然也必须 3 只祭品，但只需 1 只特定另 2 只任意即可，因此召唤变得简单容易化，成功率也增大，由于所有仪式怪物都属于神魔族，只要能成功召唤出来，离胜利已不远矣。

★ 在手牌中能够直接融合怪物：前作中怪物的融合只能在战场上进行，这样的缺点是融合的素材怪物很容易被对手打倒。今作终于可以直接在手牌中将怪物融合了，但融合后要下一回合才能派出场，而且如果超过 4 星级的话祭品也是必须的。

★ 魔族的相克原则：原则为水魔族（みず）>炎魔族（ほのお）>森魔族（もり）>风魔族（かぜ）>土魔族（つち）>雷魔族（かみなり）>水魔族；白魔族（しろ）>恶魔魔族（あくま）>幻想魔族（げんそう）>黑魔族（くろ）>白魔族。（注意：无论多么弱小的怪物，只要是属于克制对手的魔族，就能将对手瞬间击溃，有时利用此招就能反败为胜！）。此外，Ⅲ代中还新加入了神魔族（かみ），神魔族不仅攻击力高，而且不会被其他魔族所克制，要打败它们一定要靠实力或使用歼灭系魔法才行。

★ 通交换・对战・融合：通讯是 GB 的强项，当然少不了交换、对战、融合等等增大游戏乐趣的手段啦。①交换：不仅可以在Ⅲ代之间交换卡片（注：原创卡片交换后会还原为零件），也可与Ⅰ代、Ⅱ代进行交换，让你以前的心血不会白费。这点或许也仿效了《口袋妖怪》吧。②对战：以可怜的几段程序所编成的 AI 人工智能是无法与人脑相比的，只有与人对战，你才能真正感受到“游戏王”的最大魅力。③融合：只要将 3 枚卡一次性传送到对方 GB 机里，就能永久地融合成 1 枚新卡，例如将 189、399、415 这 3 枚卡通讯融合就能得到 773 狩剑猎人，部分怪物卡必须用这种方法才能得到，玩友们可多尝试一下。

★ 密码模式——获得卡片轻而易举：大家如果有收集市面上的公式卡的话，恭喜了，只要将卡片在下角的 8 位数密码输入，就能轻而易举在游戏中获得该卡，输入次数无限制而且不会降低 DC 值（DUELCOST）。由于公式卡有不少在游戏中是没有被设定的，输入这些密码时就会被判无效。

战略战术的指导

★ 生祭系统的导入，令Ⅱ代那样只要加入许多超强卡就能获胜的神话随风而逝，今次不但要考虑怎样令强卡出场，还要考虑强卡与祭品卡（4 星级以下的卡）出现的机率，调整它们的均衡性。若加入太多强卡，强卡的出现机率提高祭品卡就较难被抽到，于是就处于挨打局面而一筹莫展，最后的结果不言自明。还有，仅靠怪物卡是无法获胜的，各种作用的魔法、陷阱卡也是战略的一部分。所以，魔法与陷阱卡、强卡、祭品卡三者之间加入牌组的比例应控制在 2:3:3 左右。

★ 魔法卡中有极为恐怖的“洗脑”、“心变”。当用了“洗脑”后，敌方最强怪物会被我方控制，但只有1回合，用被控制的怪物去攻击敌方实为愚者的行为，因1回合后敌方又取回控制权照样对你不利，正确方法应是用它来作祭品，召唤出强劲的怪物令敌方跌碎眼镜。既能使敌损失大将，又能令己实力大增，很毒的一招吧？至于“心变”，由于能永久性地控制，就让它成为攻击敌方的主力吧，以敌之将攻敌之帅，敌方会有什么感受呢？

★ 当暂时抽不到强卡时，可先派一些守备力超高的卡如 758 巨盾守卫战士，083 暗晦之城等出场，并不断强化守备力形成坚不可摧的“马其诺防线”，待抽到强卡时再用它们作祭品召唤强劲怪物

发动反击，这就是失传多年的"以柔克刚独孤战法"。

我掘，我掘，隐藏秘密尽数发掘！

★ **隐藏人物的锁定**：当打败卡片魔神爆机后，5位隐藏人物就会随机出现一位，由于出现哪一位是不确定的，对收集想要的卡片很有影响，不过只要在密码模式输入下列密码，你想打谁就能打谁。

暗游戏 70715281　夏迪（**シャーディ**）70592699

暗莫良 07119986　玛力克（**マリク**）06987398

卡片魔神・真の姿 43504084



→在中国出售的『游戏王』公式卡，大多没有经过KONAMI授权，即是所谓的D版，制作很粗糙。而部分经过授权的公式卡则相当精美，卡四角均为圆角，左下角有该卡的密码，而且有圆案那面是压膜的。有意购买者请注意。

★ 由于生祭系统的导入，战斗时只有4星级以下的怪物可直接派出场，但攻击力最高也仅有1600点左右。笔者在合成原创卡片时发现有部分4星级以下但攻击力高达2000点的怪物卡存在，若加入牌组的话定能克敌制胜，但凡事有利必有弊，任何原创卡除了"巨大化"魔法及地形效果，不能用其他强化魔法来提升能力值，这点要牢记。以下就是这些原创卡的合成方法（只要零件中的星数符合条件，无论哪一张都是可以的）。

上半身星数	下半身星数	原创卡（攻/守/种族）
0	19	1900/1500/雷
0	29	2000/1400/机械
15	27	1700/2000/机械
15	48	2000/1100/植物
22	35	1800/1700/兽战士
31	43	1800/1600/恶魔
34	44	2000/1800/兽战士
34	50	2000/1200/恐龙
41	35	1900/1800/机械
44	38	1800/1800/爬虫类
4	47	2000/2000/水
15	3	1800/1800/机械
45	38	2000/1700/水
46	27	1900/1800/炎
46	50	2000/1200/岩石
53	7	1900/1800/雷
56	67	2000/2000/昆虫
64	3	1900/1600/海龙
64	47	1900/1700/炎
65	12	1900/1300/恐龙

★ 神魔族怪物的召唤方法，就是先派1只特定2只任意共3只怪物到上作祭品并选择**いけにえ**之指令（注：守护魔神，青眼究极龙都要3只特定祭品，而长矛甲虫则要2只特定1只任意），然后使用对应的仪式卡就OK了，既然这样，让我们合上双掌一起祈祷：神啊，请降临吧……（谁知此时某见习魔法师叶X也在美国祈祷：GBA啊，快点降临再降价吧……）

神魔族怪物	所需仪式卡	所需特定祭品卡
356 超级战狮	673 战狮的仪式	403 战狮
357 三头巨龙	666 三头巨龙的仪式	029 山兽战士
360 哲勒	671 哲勒的仪式	377 强化型妖兽
362 千年之盾	665 的仪式	296 独眼盾龙
364 混沌战士	670 混沌的仪式	038 暗黑骑士盖亚
365 恶魔镜	674 恶魔镜的仪式	595 绝对力量之鸟
374 守护魔神	667 守护魔神的仪式	371/372/373
380 青眼究极龙	675 究极龙的仪式	001 青眼白龙 X3
701 跳舞战士	676 舞欲诱发	249 水之舞者
702 饥饿的汉堡	677 汉堡的食谱	295 生化植物
703 千年原人	678 千年原人复活	003 独眼原人
704 法理守护神	679 法理的祈祷	160 磁力战士1号
705 三角魔龙	680 三本角的仪式	571 密林的黑龙王
706 邪恶骑士龙	691 邪恶骑士龙复活	168 暗黑火炎龙
708 宇宙女皇	698 宇宙女皇的祈祷	638 红叶女王
709 查古拉	694 查古拉复活	269 破坏神
710 大钳巨龟	692 龟的誓言	449 三万年的白色
715 人偶杀手	695 人偶的仪式	166 谜之傀儡师
716 珈玛剑	697 珈玛剑的誓言	621 女夜魔骑士
717 长矛甲虫	696 长矛甲虫的契约	052/533
718 要塞鲸	700 要塞鲸的誓言	441 机械鲈鱼
719 骷髅骑士	699 骷髅骑士复活	146 骷髅的寺院
720 暗与光的假面	693 假面的契约	102 暗之假面
722 黑魔法混沌战士	721 黑魔法混沌仪式	035 黑魔导
731 纳祭之魔	783 幻想师的仪式	730 黑魔眼幻想师

★ 以下的超强卡密码均是笔者从公式卡中精选出来的，只要输入就能马上得到超强卡片，而在游戏中就算打几百次也不一定得到呢，怎么样，心跳若狂了吧？

名称	密码	名称	密码
001 青眼白龙	89631139	371 雷魔神	25955164
017 被封印者的右脚	08124921	372 风魔神	62340868
018 被封印者的左脚	44519536	373 水魔神	98434877
019 被封印者的右手	07902349	391 恶魔战士	24311372
020 被封印者的左手	70903634	427 帝王龙	94566432
021 被封印的黑暗法师	33396948	467 红阳鸟	46696593
022 恶魔的召唤	70781052	613 双头雷龙	54752875
035 黑魔导	46986414	707 骷髅主教	02504891
037 龙骑士盖亚	66889139	711 新月神龙	38277918
038 暗黑骑士盖亚	06368038	712 流星龙	64271667
057 大飞蛾	14141448	714 火焰飞龙	27054370
067 完全究极态大飞蛾	48579373	390 TM—1火箭发射器	87322377
069 千年龙	41462083	726 魔蛋龙	02964201
072 进化之茧	40240595	727 卡通魔蛋龙	38369349
082 真红眼黑龙	74677422	348 光之护封剑	72302403
358 神圣骑士龙	06740720	349 六芒星的咒缚	18807108
362 千年之盾	32012841	337 闪电雷击	12580477
370 迷宫的魔战车	99551425	661 死亡病毒卡	57728570
367 地雷蜘蛛	94773007	657 巨大化	22046459
385 恶魔箱	25955164	669 暗之咒缚	29267084
386 神鹰魔龙	52040216	784 心变	04031928

★ 融合怪物卡在游戏初、中期是必须熟练掌握的技巧，笔者在“游戏王Ⅱ”的攻略中已刊过部分怪物卡的融合方法。在Ⅲ代中也可通用，详情请参看《GAME BOY 千年珍藏本》，现再奉上“怪物卡融合补完计划”。（注：为方便玩友们记住卡片的名字，本文的卡片名均使用“权威”中文译名）

- 036 梅杜莎的亡灵→108 招手的墓地 + 203 幽灵
- 099 幽灵南瓜王→241 黑夜暗杀者 + 274 绿树之灵王
- 458 雷神之怒→537 超级雷电球 + 631 月光少女
- 459 地雷兽→463 电击毒蛇 + 282 催眠兽
- 369 墙壁之影→366 迷宫壁 + 368 影之食尸鬼
- 401 牛鬼→167 太古之壶 + 574 黑森林的女巫
- 531 砂之魔女→454 破坏的巨石像 + 299 音女
- 412 机械狼→282 催眠兽 + 410 机械蜘蛛
- 627 猫女→047 多角犀牛 + 628 见习魔女
- 750 有翼幻兽奇美拉→747 幻兽王卡杰 + 749 巴弗梅特
- 230 珍稀鱼→543 舌鱼 + 047 多角犀牛
- 438 金属鱼→436 纯白海豚 + 557 钢铁的巨神像
- 542 飞弹鱼→436 纯白海豚 + 410 机械蜘蛛
- 594 蔷薇下的巨灵→637 树妖 + 036 梅杜莎的亡灵
- 033 审判者→165 审判之手 + 110 东方英雄
- 426 岩石龙→007 守护城堡的翼龙 + 456 岩石战士
- 465 制裁之鹰→165 审判之手 + 062 神鹰女郎
- 002 神圣女神→395 跳舞妖精 + 229 生命的沙漏
- 386 神鹰魔龙→062 神鹰女郎 + 010 暗黑之龙
- 039 诅咒之龙→555 红龙 + 036 梅杜莎的亡灵
- 467 红阳鸟→062 神鹰女郎 + 291 炎之魔神
- 041 精灵剑士→110 东方英雄 + 395 跳舞妖精
- 082 真红眼黑龙→555 红龙 + 010 暗黑之龙
- 409 金属龙→010 暗黑之龙 + 438 金属鱼
- 448 尖角海龙→265 愤怒的海王 + 007 守护城堡的翼龙
- 571 密林的黑龙王→073 海龙神 + 637 树妖
- 713 流星黑魔龙→082 真红眼黑龙 + 712 流星龙
- 737 钻石龙→168 暗黑火焰龙 + 453 千年巨石像
- 741 龙族支配者→200 迷你龙 + 145 迷惑的怪盗
- 473 朱雀→015 炎之剑士 + 041 精灵剑士
- 574 黑森林的女巫→635 女王的影武者 + 579 深渊绽放的花
- 772 死亡尸术师→混沌巫师 + 203 幽灵
- 443 海之龙王→593 吞食火焰的大龟 + 167 太古之壶
- 519 火焰章鱼→070 黑暗章鱼 + 157 火炎草
- 508 机械霸王龙→059 长毛兽的墓场 + 297 魔界的机械兵
- 494 彩虹美人鱼→488 彩虹花 + 109 心眼之女神
- 726 魔蛋龙→147 怪物蛋 + 424 天空龙
- 761 飞龙战士→552 飞龙兽 + 110 东方英雄
- 742 机械红眼黑龙→082 真红眼黑龙 + 733 千眼邪教神

“游戏王”全领域全面观

谈到 KONAMI 的“游戏王”，就不能不说到它的母体——漫画。自从 96 年在周刊《少年跳跃》上连载以来，一直好评如潮，其中攻打柏伽索斯岛的剧情，就是围绕卡片的战斗来进行的，情节扣人心弦，高潮迭起，漫画迷们对此都津津乐道，漫画的作者高桥和希也人气急升。

在所有漫画迷的企盼下，漫画中的卡片终于实体化。KONAMI 于 99 年 2 月 4 日率先推出 VOL.1 锡纸装公式卡，全部共 40 款，每包只装入其中 5 款，售价 150 日元，当时引起了抢购热潮。能体验像漫画所描绘的那种战斗乐趣，当然使很多漫画迷趋之若鹜，就连未看过漫画的人也是跃跃欲试！当时漫画迷们谈论最多的话题就是公式卡战术的运用及自己得到了哪些珍惜卡牌。

此后，KONAMI 再接再厉，陆续推出 VOL.2～7 系列、BOSSter1～7 系列（此系列只在抽卡机中出现）、Starter Box 系列（附战斗地图及赛例）、Magic Ruler 系列、Dark Ceremony Edition 系列以及 EX 系列等等，卡片达 800 种以上。这些系列设定了很多漫画中没有的卡牌，令战略性大为增加，当然原画设定还是由高桥和希操刀。

随着 Magic Ruler 系列公式卡的登场，游戏王 OCG 的赛例也得到了修改，全新的专业赛例令 OCG 进入新迭代。“游戏王”的热潮再次掀起，玩卡者兴致高涨，在专卖店出售的卡牌甚至供不应求。除了在专卖店出售的各系列公式卡外，还有部分通过购买攻略书，购买特定套装卡，预约和购买游戏软件，参观及参加全国大赛、在大赛中获得优胜等方法才能得到的限定卡，由于限定卡发行量较少且很难得到，成为众多卡迷争相狩猎的对象，持有限定卡是非常引以为豪的事。

在“游戏王”的人气直升时，KONAMI 决定将 OCG 卡游戏化，于是在 GB 上推出最初的“游戏王”，并出人意料地获得了空前成功，销量突破百万。为煽动 FANS 们的热情，99 年 2 月 21 日 KONAMI 在东京银座举行了 GB“游戏王 1”全国大赛，冠军 1 名，奖品是独一无二的“混沌战士”；亚军 2 名，奖品“哲勒”；季军 3 名，奖品“超级战狮”；第 4 位 4 名，奖品“恶魔镜”。以上特别限定卡均为钢片制造，有凸凹感，全世界仅有几枚，珍贵无比。为了得到这些限定奖品，参赛者都施展浑身解数，角逐异常激烈，特别是 OCG 卡的比赛，若能亲临观看，真是不枉此生。

此后，99 年 7 月 8 日 KONAMI 再次于 GB 上推出了“游戏王 2·暗界决斗记”。游戏的热卖已在预料之中，销量轻易突破百万。

当然，KONAMI 并不满足在 GB 上取得的成绩，终于将“魔爪”伸向了主流机种 PS。99 年 12 月 9 日发售了“游戏王·被封印的记忆”，剧情以暗游戏的过去明朗化为主题，集齐七种千年道具的暗游戏解开被封印的记忆，继而打败最终的卡片魔神（国内的漫画仅出到 20 几卷，离卡片魔神还远着呢）。虽然其销量无法与 GB 版相比，但也取得了较好的成绩。

在游戏领域屡屡告捷，KONAMI 当然也不忘记推出动画版的“游戏王”，毕竟漫画、动画、游戏三者都是相辅相承，共同促进的。“游戏王”的第一辑动画 99 年春在东京电视台首映，剧情主要以漫画为蓝本，但稍有不同，而且也加入了很多新角色，收看者反应热烈（2000 年 7 月在香港的本港台首播，广东地区的“游戏王”迷都有幸能收看到，现已播映完毕）。

2000 年“游戏王”全领域全面重拳出击，除了继续在《少年跳跃》上连载漫画，生产周边产品和公式卡外，第二辑动画也已制作并于 2000 年春开始每周火曜日 19 时半在东京电视台全国放映，“游戏王”的 FANS 又能大饱眼福了。不仅 TV 版出击，电影版也在各院线上映，但只有半个钟的长度，凳子还没坐热就要出来，很不过瘾（国内已有该电影版的 D 版出售，各位不要错过）。除了以上领域，最能增加 KONAMI“铁矿资源”的当然是游戏领域。KONAMI 于 4 月 13 日在 GB 推出了“游戏王·怪兽胶囊”，是一款以怪兽胶囊为题材的战棋型 RPG 游戏。3 个月后，再发售了众多“游戏王”迷期待已久的“游戏王 3·三圣战神降临”，游戏为 GBC 专用软件，导入了 OCG 中的生祭系统，令战略性大幅提高。估计 KONAMI 会举办这款游戏的全国大赛，但结稿之时尚未得知任何消息，有兴趣的 FANS 可密切留意日本的最新游戏刊物或 KONAMI 的官方网页。

文/曾宪洋

DDR

江苏昆山 王伊浩/责编天语



↑这是S·P用SONY照相机拍的(640×480，30万像素，JPG存在3寸盘里，机器自带液显)。现在的数码相机动辄却是400万像素了。

近期《电软》上关于DDR的内容出现不少，亦有几位舞友对DDR展开讨论。我并未能完全理解他们的表达意图，只知“得分”、“高手”、“比赛”这些名词倒是频繁出现。

DDR得分的高低取决于连击，由于得分是按连击数呈复利递增，因此即使评价相同，得分也会因连击数而相去甚远。说到评价，A以上有S，S以上有SS，就算是双S级也会因PREAFECT和GREAT的多少而有所差异。常听理论派说：“三首电子的最高得分是7亿多！”7亿？！这么看来在此次北京DDR大赛中夺冠的那位天津高手的1亿8也算不得什么嘛！但也应考虑到当天状态即天时，对机台脚感的适应即地利，个人发挥的稳定性即人和等因素。在下不才，也曾在自家附近的DDR组装机台上跳出过三曲4亿、单曲2亿的得分，如此说来我也是“高手”罗？(称“高脚”更合适)某枪打十环和每枪打十环可是有本质区别的。若只是一些曲子能跳个S或SS，得分达到九位数就可称高手，用SOULEDGE君的话说就是“未免把高手这个词看得太肤浅了！”DDR如果只是为了单纯追求得分，那么游戏全新的理念、出众的创意也会因此变得平庸。DDR之所以成为年轻人的时尚新宠，个人认为主要原因并不在于其娱乐、健身的功能，而充分表现自我的花式SHOW才是DDR的真髓所在。(不过要得高分或玩花式，苦练都在所难免)

站在不足两平米的小小舞台上，让表现欲随汗水飞扬，用独特的肢体语言表达愉跃、发泄不满，充满个性的舞步令观众也不由随节奏摇摆，台上的舞者已成为全场目光的交汇点。这感觉只有用一个字来形容——酷！日本DDR花式大赛的VCD想必各位DDR爱好者是人手一份，这张小小的圆盘对于我可是意义非凡，它彻底改变了我对于DDR所谓“舞蹈革命”的理解，在摧毁我自认“本地高手”的自负的同时也带领我跳出了井口而看到了不一样的天空。[特此声明一下，在下全无舞蹈基础，运动神经也欠发达；身体年龄不小而处于硬直状态；对于乐感的那点自信亦只是出身狂妄自大的性格……在此大言不惭谈论花式确有不妥，但八、九个月的修练至少也让我强背下了少数几首曲子的足谱，而能全程背对屏幕；在看过N遍的花式大赛实况后居然也琢磨出了“逆向滑步”这类古怪的步法。反正足可唬住外行了。]如果有人认为“花式”就是转啊转，转得找不着北，那未免太狭隘了。花式应该是一种方式，一种以DDR为媒体来展示自我、表现个性的方式。高难的步法，特殊的舞步可以是花式，一个手式，一个POSE甚至是一个夸张的表情也可以是花式。日本的DDR花式高手显然非以难度取胜，而是重在创意，经过特别设计的舞法在平常看时可能很是一般，但在机台上因有指令方向的限制而变得异常精妙。(花式大赛中甚至有人玩一脚的曲目)其实越是简单的曲子越是有发挥的余地，也越有近乎无限的可能性。这可能又是日本玩家与国内多数玩家在DDR理念上的差异吧！

得分和花式可谓鱼与熊掌。要耍帅，牺牲点得分也在所难免。自从醉心花式，我就没怎么在意过分高分低，现在要再一本正经跳分却怎么也跳不高了，会习惯性的玩上几手花活，结果自然是连击中断。这也是我在数个DDR的比赛中落败的主要原因。值得一提的是国内的DDR比赛都是比分的，花式充其量只是些附属的表演赛，不免令我们“耍酷组”颇为不爽！上海电视台“都市网络”举办的那次DDR大赛想必不少人还记忆忧新，而一位叫DDR-SUPERMASTER的网友直言“这次比赛把DDR的内涵毁得很惨！”的确，之后全国各地的N次比赛造就了一批无个性可言的得分机器。记得上海那次大赛的亚军——一位高中MM曾说：“我把每一场比赛都当作一次考试……”看来“应试教育精神”倒是深入人心嘛！为求高分不惜扼杀个性才能，如此说来比赛与考试的“功能”有着惊人的相似。想标新立异吗？想与众不同吗？那就等着被淘汰出局吧！

我并不指望“高分派”中有多少人会倒戈，也知道国内“重得分不重表演，重难度不重创意”的现状亦不可能因以上文字有多大的改变，各位大可将之当成偏执狂式的胡言乱语。不过就观众的视角而言，跳出个一两亿分和背对屏幕哪个更骇人也是显而易见吧！若是有一天您也在DDR的舞台上尽情挥洒、全然释放，疯上那么一回，或许亦会有非比寻常的收获。

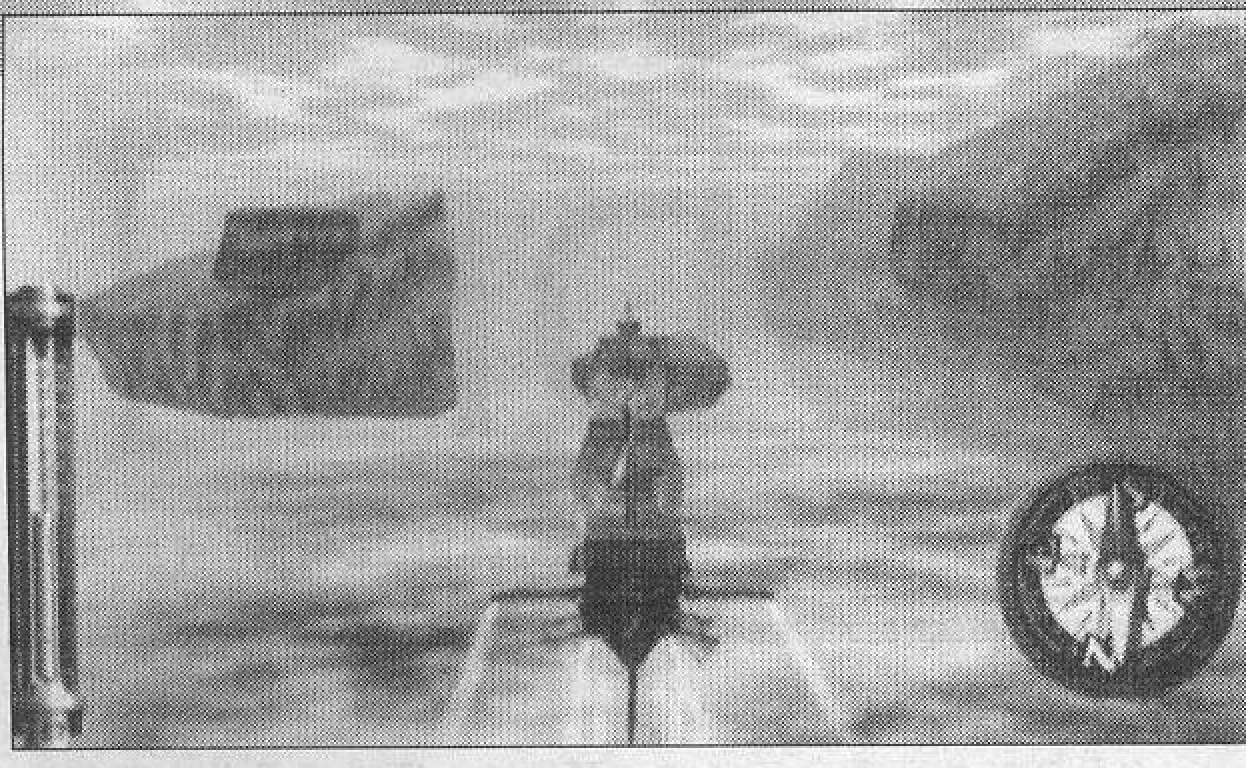
附1：“PA190”几乎是众多DDR爱好者的必修曲目，但我并不认为此曲有多难，至少“190”还是首可跳高分的曲子，虽曲速较快但节奏易于掌握，与DDR3中的不少曲子相比也是小巫见大巫。毕竟我们这有几个小学生玩绿脚“190”也能跳出S评价来。关于此曲高潮部分的数十个8分步连打该怎么踩，我觉得无须将自己的方法强加于人。本地几个能跳出SS级340连击的人中只有我一个是用旋转分踏来跳那一段的，其他舞友均是正统的关东步，关键在于熟练度，当然也有点运气因素。仍要指出的是一味求难亦非DDR高手们的康壮(庄？)大道。不信？来首“MAKE IT BETTER”之类的怪歌，试试，绝对让跳惯了“190”的朋友有吃苍蝇的感觉。

附2：五一期间我加入了旅游狂潮，只身来北京。北京之行让我也认识了几个像我一样的DDR狂热爱好者，叫得出名的只有北大的常亮。最近还在“中国娱乐特快”有关美年达举办的DDR大赛的电视报道中看到了他与人比拼“190”的片断。想起当时与他交换花式技巧与心得时的情形真是记忆犹新。总体感觉北京的高手(先不论是跳分还是花式)并不如苏州地区多见，想来主要原因出在价格上。北京的舞机很少有低于2元一次的，组装机亦然。即使是上海，除大商场外也只是一元一次。昆山凡音乐游戏均为1元三币，两币一次，而苏州有5角一次或一元一次的，且均为5首曲子。北京和苏州玩家的经济负担相去甚元。由此可得一公式：游戏记(计？)费标准与高手数量成反比。天师，还是写了一堆，DDR能写的东西真的很多，望勿见怪)

(天语：你必须再写！)

●看见望心花怒放，看见凉妒火中烧。(绍兴 马亮)　●游戏至尊，唯嘉富康？史氏不出，谁与争锋？(青岛四方区 丁彩智)

●日本人喜爱幻想的游戏，而不喜爱现实点的游戏。这是我看了一年的排行榜，得来的结论。马骏生，很典型。(湖北潜江市地税局 李迁)



大航海 4

新疆 王道勤(58 岁)/荣誉责编龙哥

龙哥您好。

您的信已收到多时，只等(电软十期)上市以解"大航海"4 中的游戏难题。刊登了我的那封信使我吃惊不小，仅过数天，全国各地的信件就像雪片一样飞来，我一直遵循"每信必复"的家训。一时间，忙得不亦乐乎。来信的内容，赐教甚多，正确率约 40%。更多时是在游戏中遇到的各种难题，以求交流。几乎每封来信，都好奇地打听我年龄这么么大还执着地玩游戏机的原动力，也都提到怎样练字的问题，所以再去信给您，想借贵刊一角，给那些写了信的、正在写信的、准备写信的和无暇写信的玩友们，答复大家关心的问题。可否?

老玩童的一封信(自题)

《电软》十期刊登我一封求教信后，全国各地的来信象雪片一样飞至，就朋友们关心的问题再写一信，供玩友们参考。

一、"大航海时代Ⅳ"是一部知识性很高，紧张和轻松相结合的优秀电子游戏，特别是隐藏了中国女将——李华梅，将可率舰争霸世界的内容，激励国人不玩到底不罢手的信心，但李将军的出场，又必须将游戏原设定的三人其一通关方可，而这三人通关爆机就成了玩友们交流的热点，难题都出在最后一个上，玩友来信指教和试做的经验写在下面：

1. 葡萄牙航海家**ラフツエル**(拉斐尔)到日本大扳后，酒吧小姐先收了从斯德哥尔摩重金买来的"细雪花衣"这件礼物，然后以美丽的面容和迷人的眼告诉你，她想尝尝葡萄酒是否比日本的清酒更好，你远涉重洋，在返东西半球，送上地中海产的葡萄酒后，她又提出想穿穿丝织的棉衣，这样才得小姐芳心，领你去城外金阁寺见那个面慈心狠的老和尚，得老和尚指点，去库页岛北找另一半地图就是了，这丝织的绵衣，要去印度洋购买。

2. 瑞典舰队提督**ホトラム**(荷特达姆)到日本大皈后，酒吧小姐见魅力值为 100 的伊斯兰王女**セラ**(塞拉)在其左右，不敢猖狂只收"细雪花衣"礼物后，就指点了金阁寺，不料老和尚非要见"元帝之形"所谓元帝之形，不是画像，照片之类，而是一柄"中国皇帝的大刀"，取得大刀的条件是必须有非洲的霸证(阿克斯姆王的金印)，到中国泉州港广场，遇到迷的老人，他验证金印后，告诉你大刀的信息，然后你就去找吧，找到后不要装备，去见和尚，老和尚拿起屠刀，立地装佛，给你指点迷津。

3. 荷兰商人**リル**(莉露)最后一站是加勒比海的哈瓦那(现在的古巴)，同业工会要求你在地中海制做西红柿的流行(**トマト**)在这里你还可以得到西红柿的种子，到意大利的热亚那，让神父在广场配布商品，制造西红柿的销售流行，如果在地中海种植了西红柿，就不必穿越大西洋。同业工会找来当地土著，帮你去遗址找到刻有另一半地图的小刀了。

顺便提一下，我 89 年出差泉州时，在广场拍照时把公文包挂在路旁拦杆上，走时忘了拿，公文包的丢失当然是我自己的责任，一点不能怨泉州，后惹来了一堆麻烦，所以玩游戏时，也不再去广场，自然见不到迷的老人，但却发生了这样的事，到了地中海亚利的大港时，碰上战败流落街头的海盗头子，他送给了我这把大刀!只是后来去大皈时装备在仲间身上，老和尚不认。我想游戏中还隐藏着其它情节，只是不知罢了。

二、电子游戏和电视剧、电影一样，是一种健康的娱乐活动，电子游戏给你提供广阔的空间，任凭你去发挥自我。提高想象力，学习知识，解脱积累的压抑。说白了，电视剧、电影是导演在"玩"我，电子游戏是我玩它，怎能不得人喜爱呢?仅是知识一项，不是吹牛，我现在可以不照地图，就可以勾划出世界地图和中国地图的基本图来，只要你随便讲出一个经纬度，我可以准确的指出它的地理位置，问问别的老家伙，他行吗?(地理学家除外)。至于上年纪的人，大都对电玩有偏见，我不隐瞒我的看法，其原因第一是他不懂，第二是他没那福气!我曾给一位玩友复信中玩笑说：秦始皇何等伟大，没有用过手电筒，唐太宗何其盖世，没有骑过自行车!原因是世代之差，现代就是电子时代，电子娱乐你不去学学，还要横加干涉，怎不叫小辈们耻笑!倚老卖老，常常把自己摆在傻瓜的位置上。当然，我也不是只迷电玩、滑雪、滑冰、游泳、射击、骑马、开车，都是我的爱好，看书学习更是习惯，因此我在以上一番议论后，还是盼望不要给只迷电玩，不爱学习的小朋友们撑腰，学习是第一重要的哦!我真盼望能收到比我年纪大的玩友来信。

三、题外之谈，龙哥刊信时附言我的字写的好，真是羞杀我也，其实龙哥的字在我之上，有雄厚的功底，机智而豪放，很有书法家之风，真是后生可畏啊!至于练字，古人训：字无百日功，百日可练就拿得出来的字，决不比找到"元帝之形"难，方法是，找一本自己喜爱的钢笔帖，买一本方格稿纸，一百页，从简入难，一字一行，认真照写，前十日简直不是写，是照着认真画(画不像不要紧，以后会像的)之后就是熟练的写了，第三个月是巩固，每日只写一页，但这三个月中，千万不要用原字体写任何文字，三个月后，你会大吃一惊的，原来的字体想写也写不出来了，秀丽的字体也会使你周围的人大吃一惊，如果有百日衡心，定能成功，我用此法教过数十人(也有女性)，有衡心的个个成功，如哪位小朋友百日后练成了，千万给我来封信，让我也惊喜一下。

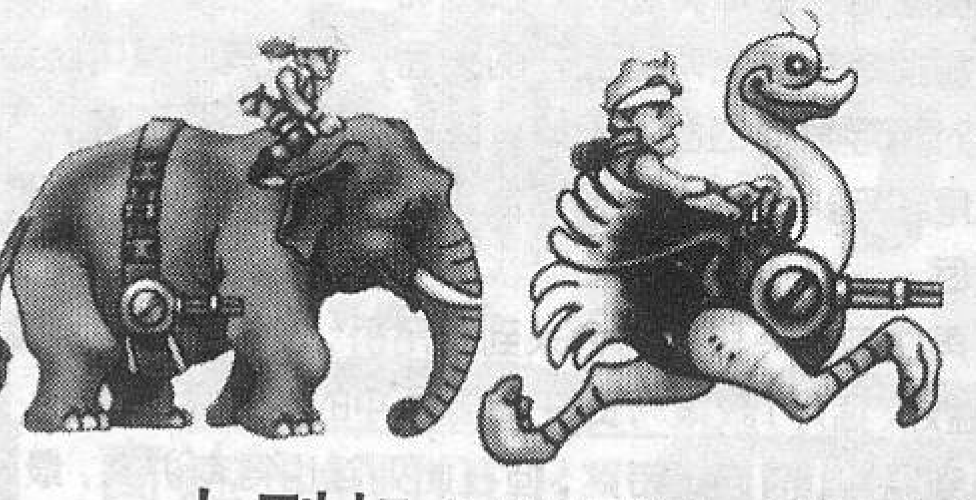
是龙哥把我带入了一个美妙的世界，一封封充满真诚热心和友谊的信到了我手中，体会到人间真诚的关心和爱，十分激动，这种团队精神，早已超出交流电玩的范围，这么多朋友一下出现在面前，感觉真好!谢谢龙哥!

(信致：新疆乌鲁木齐市博物馆小区 68 楼 02 室 王道勤，830000)

龙哥话：王道老真乃多才多艺之人!他在信中对我辈的关爱，实在令人感动!希望大家能正确处理好学与玩的关系，痛下苦功，练习书法，不辜负他老人家的希望!同时我郑重宣布，王老师在信中所述"其实龙哥的字在……可畏啊!"一句话，永远无效。

●我的 PS"恐龙危机 1"是柒元一张的地板，我老婆 PC 的"恐龙危机 1"是 138 元一套的中文正版。感想：羡慕+嫉妒。(北京永外沙子口 刘峰)

●你们真要助纣为虐一棍子闷死世嘉吗?投这么多 DC 游戏，一个也不上榜!再有，我发现随着 DC 普及，世嘉迷越来越多，还有跟着瞎凑热闹的!(天津河西 王德鹏)



合金弹头 2

浙江舟山 胡晓路/责编天语

大型机 METAL SLUG2 的游戏技巧(终极权威版)

《合金弹头 2》自九八年问世以来，至今还较为流行，对于无数次通关的 ACT 迷们来说，下一步的追求是什么呢？当然是最高分记录了！因此，笔者就谈谈获高分的方法。

首先请几条在过关中较实用的小技巧：

1. 当你已有“H”或“L”弹时，再获取同样的子弹，加 150 发，当你有“S”、“F”或“R”弹时，再获取同样的子弹，加 10 发。因此，若你有 20 发“H”弹，而马上又有一“H”弹可获取时，可先将这 20 发先打掉，再去吃“H”弹，这样就有 200 发子弹，否则就只有 170 发，同理，若你有……

2. 乘上“Metal slug”(即乘物)后，在危急时刻可拉杆“↓”将“Metal slug”启动到开仓状态，然后立即跳出乘物，则此时属于安全状态。但“Metal slug”启动到开仓状态的速度不同，由快到慢的顺序为：骆驼、飞机、坦克、跳蚤战车。

3. 只有与敌方的机械兵器，包括飞机、坦克、装甲车及 BOSS 等物近身时，才可以快速连续地掷手雷，否则一次只能掷两枚。

4. 将一种子弹打光后，你会自动进行一个大约要持续 1—2 秒的换枪动作，此时很易被敌人偷袭，而在换枪时下蹲一下或跳一下就可消除这个动作，且在用 L、H 弹时，可用此法取消连发。

当然，游戏前还得注意几条得高分的基本准则：

①尽量一条命不死地通过一关，因为若在一关内死过命的话，则你生前所救的俘虏就不能过关，而过关后，每名俘虏加 1 万分。若是背包的女孩或是会发气功波的俘虏，则每名加 3 万分，且救获 10 个(或以上)俘虏过关，则可额外获“Great”奖分 10 万。

②尽量用乘物打出 BOSS，这样过关后乘物可加 10 万分，而若跳出乘物打出 BOSS，即便乘物未毁也不给分。

③尽量近身攻击敌人，这样，无论是刀砍、锤敲、拳打、脚踢都是一记 500 分。对于要打高分的玩手来说，要多用此法，尤其是俘虏的绳索、宝箱等毫无危险之物，更用刀劈开，且用刀劈一种手持遁牌的小兵是一记 1000 分。

④对于敌方的机械兵器，要尽量用手枪或 H、L 枪或乘物的机枪打，而不要用手雷，炮弹或其它武器，在这其中，用 L 枪最划算。手枪，H 枪或乘物的机枪打中敌人一发获 100 分，而 L 枪打中敌人 4 发就获 1100 分，且若用上述的“连发取消法”，则打一枪 L 弹有 400—500 分。

下面将介绍在各关中的赚分技巧。

●MISSION1

在途中会遇到三座炮台。可不去打炮台，而去打炮弹赚分，当 H 弹快要耗尽前，可将其中两个炮台打掉，再用手枪打剩下一个炮台所发出的炮弹，用此法可在此处赚分 5—6 万。

过了炮台往前走，会遇上一辆导弹车，不要将其击毁，百要用乘物的机枪打它所发出的导弹以此赚分，较好的方法是：用机枪的子弹做导弹所形成圆的内切线(用此法有一定的技巧，只有多加练习才能做到既保全性命又不打毁敌车又获高分)。

在使用此法时，玩友们会发现：若有个发气功波的俘虏跟在身后，则不消一会儿功夫，俘虏就会将敌车击毁，若不去就这个俘虏也并不划算。建议可用此法摆脱他：在救获此俘虏后会来到三座炮台处，在炮台要出现时，走至最左端，则这名俘虏就会一直待在最左端，然后从左到右依交干掉这三个炮台，等到一可以走动时，就往前猛冲，则这名俘虏就被你摆脱了。而过关后他的记分(3 万分)还在。

●MISSON2

在此关中，有个鲜为人知的分数密技：在 3 处宝箱中可能得到“金蝙蝠”(打开宝箱后，若发现打出了“金蝙蝠”，则不要将其打死，而应将其获取，可得 3 万分)，而玩手若能一条命不死地获取到前两只金蝙蝠和两个阿拉丁神灯(10 分)，则他获取到第三只金蝙蝠时，可得 30 万分。

下面就将方法介绍给大家：首先，在关首金字塔斜坡上，会有一俘虏送你一发火雷，不要去获取。然后，在获取阿拉丁神灯的这条密道内，有两块凸起的方形巨石，且前方有两个宝箱，蹲在第一块巨石的右端，向第一个宝箱掷手雷，可能炸出金蝙蝠，同法，再蹲在第二块巨石的左端向第二个宝箱掷手雷，也可能炸出金蝙蝠，接着去吃神灯，倘若舍不得那大把的金币，可在神灯变灯神的一瞬间将神灯获取，则还可获取金币，在关底前打完最后一批木乃伊后，往左走，前方有一宝箱，向它掷手雷(具体位置因机器的差异而异)，也可能炸出金蝙蝠。

以上虽是笔者的多年经验，但玩手们若想获取到那只 30 万分的金蝙蝠，最重要的还是得有极好的运气，自《合金弹头 2》98 年问世以来，笔者从未看到他人在一次游戏中打出三个金蝙蝠。而笔者本人也仅成功过两次，因此可以说，在一次游戏中炸出三只金蝙蝠，其概率不亚于摸中彩票头奖。使用笔者所介绍的方法时，若在前两个宝箱中炸出 0—1 个金蝙蝠，则在第三个宝箱处，炸出金蝙蝠的可能性较大；若在前两处都炸出金蝙蝠，则要在第三个宝箱处炸出金蝙蝠的可能性极小。当然，上述所写的不一定是唯一方法，望有知道好方法的高手能在电软发表一下高见。

●MISSION3

在此关中有许多地方可赚分数，例如在此关中有许多持盾牌的小兵，可先用枪打他们的遁牌 28 下，再用刀去劈他们两下(一下 1000 分)，则一个小兵就让你获 5800 分。在火车的车身有两节大车厢，会有许多小兵从中爬出来，可用刀将他们砍死，再往前，来到与之艘快艇对战处，可不断地打它们所发出的导道以此无限偷

●世嘉若失败而变为软件公司，对中国玩家的和睦相处起了不可预知的作用——有感于派系的激烈斗争。(本人 SEGA 派——保定河北大学张欣佑)/天语：首先，大川功主席承诺，二年内，集团的现金足够拼硬件。第二，别国罕有综合志、综合网，总是“专门化”，恰恰说明“派”存在。老美比我们的派系争斗厉害多了。“翻译几段让大家看看”决定！注：IT 鼻祖国家的数据分析以及硬件解析，说一不二。另外在事件报告的准确度上，我们要较真，就怕误导读者。比如，晓得索尼 0.18 产能不足，人们就绝对怀疑它美国首发 50 万台且以后每周生产十万台 PS2 的真实性；而对画面效果和显存的关系百思不得其解，却几乎不影响我们听取美国专业人士意见。

分(当然,有一定的难度),乘上 Metal Slug——飞机后,会遇上一辆导弹车,可打它的导弹无限偷分,方法与第一关相同。值得注意的问题是:不要将导弹车后面的一个发高射炮的小兵拖出。

在与本关 BOSS 对战时也可无限偷分,方法为:不断地用飞机靠近 BOSS,则 BOSS 会发出四个火碟,然后用机枪打这些火碟,以此赚分,与本关 BOSS 周旋时,值得注意的问题是:在时间分别 46 和 39 时,都分别会来一名俘虏,而在时间为 41—46 和 40—39 这两段时间内若让 Metal Slug 损血或让 Metal Slug 与 BOSS 靠得太近,则俘虏就极可能不来。

●MISSION4

在此关中会遇上两个船形小卖部,若不将它击毁,可跳起来用刀砍那些从船中探出头来的小兵,且其中的小兵是杀不光的(真是"船中藏有百万雄兵"啊!)当然,在此赚分的同时也得注意干掉从头上的楼道中走过来的小兵,在关底前的"木屋子"处有两辆炮车,在此处也可用坦克的机枪打炮车的导道无限偷分。但到此处,如何摆脱掉身后的"跟班"——发气功波的俘虏呢?可用此法:在乘坦克之前,会在一个木台处遇上一直升机和一跑车。先把直升机干掉,则那个俘虏就会待在屏幕左端,此时可走到屏幕右端并快速地将跑车击毁,然后立即往前猛冲,则这名俘虏就被你摆脱了。到了关底,要尽量与 BOSS 周旋一些时间,这样可等到三名俘虏,且无论怎样,他们都会准时出现。

●MISSION5

在此关中的隐藏俘虏很多,要不失手地将他们救出(隐藏地点以前已有报道)。再者,在此关中 L 弹较多,因此对手敌方的飞机、坦克,尤其是铁门等物,要尽量用 L 弹打,若将此关中的 550 发 L 弹全部都用来击敌,就可获 15 万分,还有,在刚进入隧道时,会遇上一个背挎包的女孩。不要急着去救她,要用枪打她的背包。因为这样,她就会丢出 3—5 件东西,若运气还可以的话,一般都可获 5—10 万分。且笔者还亲眼看到过一运气极佳的玩者在此处一连获取女孩丢下的 4 个小熊和一颗宝石,每样均为 5 万分,共 25 万。

●MISSION6

在此关的关首,会有三处地方从水中冒出火箭(一大两小),可用手枪打这些火箭赚分,但不是无限的,打了一段时间后火箭就会发尽。在本关的关底前的最后一个"02"仓库处,出现一俘虏后,最后第二种火星人就来了,除了站在铁架上的火星人外,将其它敌人都干掉,则最后在铁架上会剩下 2—4 个火星人,它们会不断地向下发射棕黄色子弹,玩者可下蹲后用刀砍这些子弹无限偷分。值得注意的是:在此处赚分一定要蹲下,否则极有生命危险。

以上是以前未报道或报道错误,不详细的赚分技巧。但笔者认为:获高分的最重要途径是——争取不死命过关,这也是本游戏的真正意义所在,由于玩友们普遍反应:要一命打通最后一关较为困难。因此,笔者在此较为详细地介绍一下"FINAL MISSION"的打法:

在此关的一开头有一灯塔,上面有许多小兵向你扔小火箭、发炮弹,此处看似有枪林弹雨,其实有法可破,关键是动作要快:在关首一出现画面时,立即跳下降落伞,趁着身上有保护膜,向前猛冲。先跳到第一块浮冰上,一刀结果那个发高射炮的小兵,以解除"后顾之忧"。再马上跳到后面那块大浮冰的左端,蹲下身向前开火即可。此时虽有许多火箭,炮弹擦头而过,但都伤不到你,只等你慢慢地击毁障碍物,消灭敌人。

往前走会遇上两排上升的火箭,需从其间隙中跳过,起跳需先将对岸浮冰上的敌人干掉,跳过这些火箭并不难,因为碰到火箭的尾部与火焰是没关系的。且实在不行的话就"磨时间",等火箭发尽。

再往前走一段路后会来到一吊桥,过此吊桥要实行"三猛(猛打、猛炸、猛冲)政策",即在向前猛冲的同时猛击敌人、猛扔手雷、要达到猛冲,需连走带跳,但在此处跳也得有讲究,最好以"下低坡走,上高坡跳"为原则。

过了吊桥会遇上一个小 BOSS——持机关机的壮汉,与他对战时,只可远交不可近战,与他周旋的要领可用四句顺口溜概括:见他开枪就低头,见他靠近就"开溜",飞来手雷很好躲,只需向上跳一楼。

过了此处后,会来到一个貌似军事基地的地方,在此处若注意眼观四方,则不算难打,进入基地大门后会遇上许多持盾牌的小兵、零星火星人及数辆坦克,此处敌人很多,因此,该发的弹药、该扔的手雷绝不能吝啬。

过了此处后,便来到基地仓库了。此处虽然是火星人的天下,且敌人成铺天盖地之势,但只要注意不要被敌人前后上下包围,应该不算难打,还有值得注意的问题是:当遇到子弹围攻时,下蹲攻击是最安全的。

终于过了仓库,要与 BOSS 决战了。若想一命不死打出返剩下两个 BOSS,则打到这里最起码得有 30 个手雷。当然,多多益善啦。因此,在一路上有三个送手雷的隐藏俘虏都要不失手地拿下(隐藏之处以前已有报道)。打第一个 BOSS——球形飞船时,若注意方法,则不算难打,对于它发的激光和雷球都较容易躲避。而当它停在半空中不动时,则要当心了——它要出动小飞碟了。此时应跳起猛扔手雷,将这些小飞碟在还未运行之前就击毁。若能掌握此法,且有充足的手雷,则"拿下"这个 BOSS 如探囊取物。

打倒了这个球形飞船后,就要与终极 BOSS——大 UFO 对战了,恐怕它是全通关的最难打之处。笔者至今还未摸索出与它对战的较好方法。当然,真正难打之处在于 BOSS 出动小飞碟。若能攻破此难,则此 BOSS 也无可惧。因此,在难度为 Level4—Level5 中,可用此法:在一开始或飞碟未出动前但无其它飞碟时,尽快抢占有利地形——站到楼台的中央处(具体准确位置请玩友根据文意去理解)。在此处跳起掷手雷,手雷的飞行弧度正好击中刚出来的小飞碟。则玩友可据此点死守,猛击 BOSS,一见飞碟放出就掷两枚手雷,直到坦克被运来为止。

而在难度为 Level6—Level8 中,则不能用此法了。因为你若不是与敌人近身,一次只能连续掷两枚手雷,而在难度为 Level6—Level8 中,击毁一个小飞碟要 3—4 枚手雷,所以此法行不通,需如此:在一开始也先抢占有利地形——站在右边楼梯的中上方。在 BOSS 刚放出小飞碟时,立即跳起猛掷手雷,成功的话可击毁第一个小飞碟,然后再快速地走到楼台的中央处,跳起向第二个小飞碟掷两枚手雷。虽不能将其击毁,但也可给其重创。此时需跳下楼台与其周旋。相信与一个飞碟周旋不难。(在 Level6—Level8 中,单打时 BOSS 一次只出动两个小飞碟),且在周旋时要尽量把那个只剩一口气的小飞碟干掉,若成功的话,则可按以上的步骤继续,直到坦克被运来为止。

(未完待续,敬请期待)

陶渊明——归园田居?●少无索尼韵,性本爱世嘉。(沪浦东莱阳路 朱俊),对"机战阿法"——没铁就不能搞"机械革命"(机体改造)!

周昀来也!●本是网上和某些杂志曾说世嘉要移植"梦游 2"吗?可看了 11 月号电软第 21 页,再看看上面一行本人好不容易才悟出的真言,所以我宣布所有 SEGA 迷全体默唱国际歌同时默哀三分钟,之后,请化悲痛为力量仰天长笑,以便继续支持世嘉。我玩节拍 5 已玩到六指琴魔之境界,自感可称节拍高人矣!

秘技偏方

责编胖子

PS2 高达 SAVIOUR HP = 2

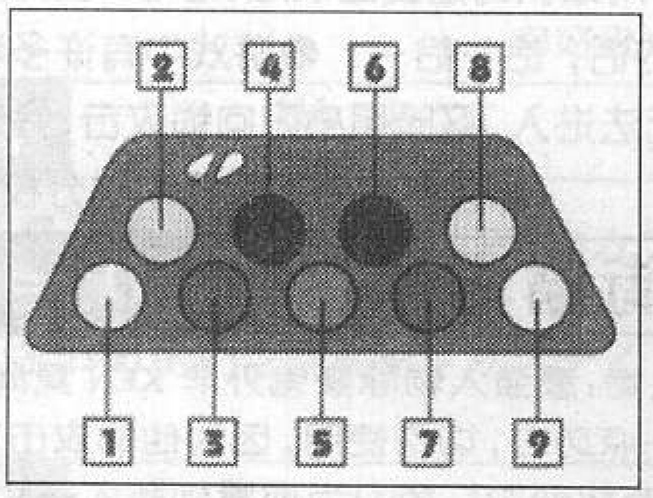
隐藏机体：这种游戏里面肯定有隐藏机体。想取得的关键在于“难易度”和“过关评价”两个方面。

机种	难易度	过关评价
Gセイバー	NORMAL	A以上
Jセイバー	HARD	A以上
Gセイバー	HARD	无限制
Gセイバー	HARD	无限制

PS Pop Music4(append disc) HP = 8

调出8名角色的隐藏曲

→也可通过一定的分数和连击数打出隐藏曲。



按图示键位顺序输入：

- 33997733
- 333111333
- 44322366
- 68686824
- 2179223718
- 864291
- 444322211
- 222222222222282

街 97 HP = 1

几个怪异现象：1、夏尔米(普)VS利昂娜(暴)：当利发出重眼之斩(下后C)，夏先防住，当回旋镖到身后后，再前冲使出投技(后下前拳)，(注：必须是前冲时使出，而不能前冲到面前后停住再用投技)。就会看到两人一下子比(笔)直升上了天空，飞出了版面，过了一会儿利会从地里冒出来，而夏过会儿才会钻出来。

2、红丸VS玛丽：红丸前冲使出红丸投(前下后拳)，而玛丽使出(后蓄前脚)，这时你会看到两人互换了位置，且红丸却来了个空投(手中无人，却放电)。而玛丽也是(下前脚)也落空了。建议使出这招在两人相距二到三个身位后。(此招不一定要红丸，八神等人也可，使出空屑风？)

3、比利的“无限连击”：仅限对大蛇。大蛇先使出(前下前拳)的超杀。比利再使出超杀“火炎旋风棍”，这时比得就会被大蛇吸过去，伤血，但身上的火光不会消失，比利将大蛇逼至版边，可活活将其烧死，最多可99HIT。

4、大蛇的无限连击：大蛇先用轻脚踢中敌人，再在轻脚未收招时，快速输入(后下前D)，再(→B)连(后下前D)连(→B)……(注：此处的“后下前D”必须快速输入，且不会出招，就像挥空取消一样)。此技无需版边，只要踢中轻脚，就可连，非常实用。

5、大蛇的暗黑空间：限大蛇VS任意三人中的最后一人。当对手只一丝血多一点的时候，发出“下前A”，对手防御，在对手未防死前，大蛇发出阳光超杀，版面会变成全黑，选人画面只剩下大蛇一族的人，战斗画面也只能看见两个对战者。让人深感大蛇的恐怖。 (以上现象仅限于街机，家用机不可/上海徐汇区 徐一鸣)

DC 卡普空对SNK HP = 10

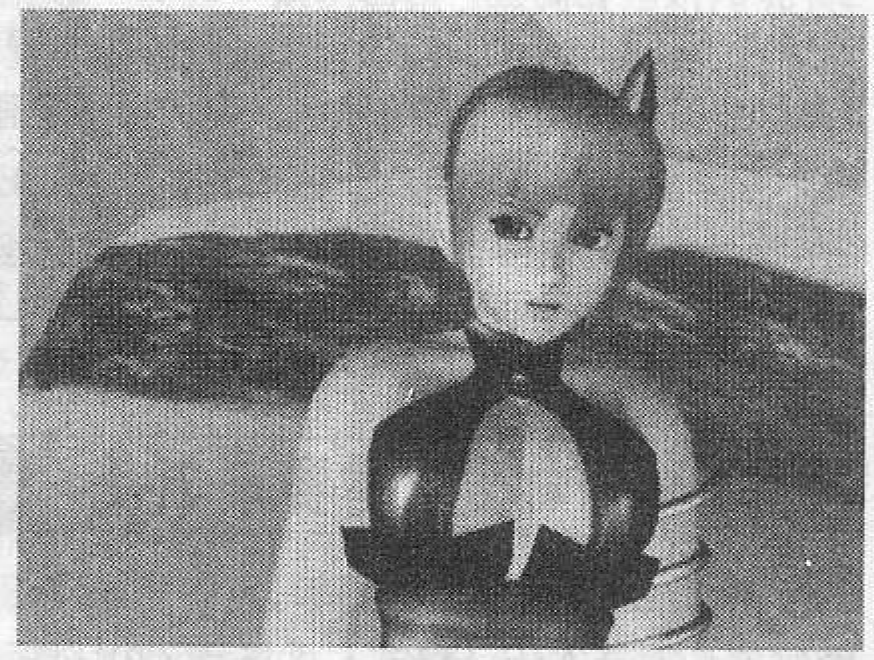
原创颜色：选择角色之前押住X键，然后以B决定。若押住Y并以A决定的话，就是另一种颜色了。

另外这款游戏除了原来的56名角色，还有3个客串角色，分别是恶魔“莫里干”、大自然使徒“娜可露露”、街霸大叔“豪鬼”。三个人及他们的舞台在SHOP中的出现条件也很简单。

在对CPU时，有时会遇到电脑乱入角色，上面三个人也可乱入，就是条件有些苛刻(点数高，若干回合内超杀毙敌数高)。

DC 生与死2 HP = 1

角色隐藏服装：其出现条件，在通常情况下有两种，即“在故事模式下破关(某些服装必须在“不接关”或“难度NORMAL”下出现)”和“破关N次”这两项——当然只要满足其中一项即可。同理，使用UPS的情况下又有两种条件，即“使用UPS胜利N次”和“使用UPS玩N次”，只要达成其中一项，即可看到角色特殊服装。又，霞的辫子造型以Y决定即可。



PS 恐龙危机2 HP = 8

通关后的隐藏要素：当然首先应通关，然后在播放STAFF的时候按下任意一颗按钮——之后在“EXTRA CRISIS”的项目中会追加一个叫做“DINO COLOSSEUM”的模式，用“Vital Credit”的点数换得角色，然后回到“EX危机”模式，随时可以玩了。

PS 恶魔城 HP = 4

雾变身时间长”道具：在“恶魔城最上部”取得“飞翔石”后，便可用踩踏的特殊技了(跳跃中↓+×)；该技击中敌人身体后，便可以再次腾空，再用该技，继续腾空……如此形成循环。利用这个原理，取得“飞翔石”后在左数第二个比较高的石柱上，引来五六只缠着你不放的鸽子，慢慢地往它们身上踩(踩、踩，爽)，到足够高时，便可以进到取得“雾变身时间长”魔道具的洞里。把对面的墙打碎，还可以取得火焰铠甲。(注意不要被鸽子碰到身体)

巧取指轮：用此方法，便可以在未取防刺铠甲的情况下，取得礼拜堂内的指轮。在进入礼拜堂内的刺地时，变身成蝙蝠，在天花板和地上的刺地中通过，之后变身成雾通过中间的门。在最后的门前变回人，同时快速使用任何一种药物，由于服药时无有敌时间，不会被刺到，随之把门打开。

在崖壁外侧和恶魔城最上部之间有几处会断掉的桥，人一站上去桥便会断掉，这时使用空间魔法(↑↓↘→+□or○)，移到桥处，桥会断掉，人却浮在空中，直至魔法消失。

选用RICHTER做主角，选圣经为用心值的道具，到地下墓地的刺地那儿，按一下△，便会出现与原主角变成蝙蝠时一模一样的超声波。

本游戏里装备会引出盾的必杀技的棒，然后←→+攻击，便会有个旋转着的八角星放出来，可以连放，却没有一丁点攻击力，不知道有什么用，望诸位高人赐教。 (一位读者)

●永恒之阿卡迪亚——吓死人不偿命。(本地的限定版被炒过1000元大关/浙江海宁 王佳)/事实上，正版越少，他越敢炒。加之限定版真好。

●喜欢PS2的原因并不是因为它的游戏有多好玩，而是因为看不惯“电软”如此偏袒DC，打击PS2，只要是热血的“非机迷”都会为SONY鸣不平的。(四川乐山 林敏)/胖子：杂志最重要的就是中立了。读者的意见对于我们来说非常重要。

PS2 真·三国无双 HP = 9

全部关卡出现：在标题选择画面表示出游戏模式菜单的时候，按住“方”键不放，然后输入 L1L1R1R1L2L2R2R2，成功的话，能够使用全部 8 个战场。

选择势力：条件同上，输入 R1R1L1L1R2R2L2L2，即可使用敌方的阵营来玩。

虎牢关吕布背叛事件：条件是——首先要让李蒙、赵岑、王方、樊稠等人的军团全灭，让貂蝉出击到前线为前提。然后你只要再将貂蝉队消灭就会发生(不要打死董卓)。但是当你用吕布的时候，这个事件就不会发生，请注意。

PS K－1 格斗 2000 HP = 4

几个隐藏要素：●大头版：任何模式下都没关系，在比赛开始前的 LOADING 画面下按着选择键不放。之后所选择的角色头就会变大，变成 2 头身的角色登场。●比赛时穿服装：要选择像安迪等有“准备入场用服装”的角色。在选择角色前先按住 L2 键，然后决定即可。●隐藏角色：当全破“K－1 CHALLENGE”模式后，用创造的角色再破“K－1 KINGS”，进行对战时能够选的角色就会增加。在进行游戏时会不断出现强敌，将他们一一找出后就可以对他们进行训练。

PS 柯林麦克雷赛车 2(美) HP = 5

叫出全部车子：很简单，且任何模式均可。按以下 4 个步骤操作——①进入任一模式。②选手 CREATE A NEW DRIVER。③TAG ENTRY(车队名称，在此随便输入也没关系)。④NAME ENTRY(车手名称，必须输入 ONECAREFULOWNER 这个词组，即“一个细心的车手”之意)。

DC 卡普空对 SNK HP = 8

SECRET SHOP(秘密商店)的几个模式解说：●商品编号 70——秘密舞台。在青白色光点缀下的阿尤达亚遗迹就是了。其出现的条件是“在街机模式下碰到并过关”，完全靠运气而已。想让沙卡特出现在这个舞台时，概率仅 1/256！你可能会说“那不是不可能嘛”！但是，将 65～69 号的特殊舞台，逐一购入的话，确率就会翻一倍！这样一来，最后的概率增加到了 1/16，岂不容易得多吗？顺带一句，这个舞台是 SF2 隆的舞台的改编版，你听出来了吗？●商品编号 71——双人搭档模式。出现条件：街机模式下打倒 CPU 娜可露露/ 莫里干各一次。选择此模式后，所有的角色都会变成 RATIO2 等级，即使同样的角色，也可重复选择。想在街机模式上使用，可在标题画面下按“强 P＋弱 P”，选择 ARCADE MODE 即可。●商品编号 72——角色 RATIO 选择功能。出现条件：在街机模式下打倒电脑操纵的豪鬼。如果购入此模式的话，在对战模式下各角色的 RATIO 就可以从 1～4 随意调整。由于 RATIO 的不同，角色的攻击力与防御力也会稍有改变，如此可以配合 RATIO 进行 1 对 1 的公平的格斗了。●商品编号 73——怀念的 BGM。出现条件：双人搭档模式通一次。购入后，可变更背景音乐成旧的游戏配乐。像 SF2、饿狼、84 等。另外在选择隐藏角色时的音乐也会跟着变哦！●商品编号 77——RUN & DASH。出现条件同上。购入后，在游戏 OPTION 模式下，选择 ON。前冲替代了前走，摇杆拉前角色会一直向前奔跑，与通常的前进不同，此时的判定是地下模式(也就是下蹲态，需要用“扫膛腿”才能攻击到)

DC DOA2 HP = 8

也有一代就存在的隐藏要素：●忍者的舞台“THE AERIAL GARDEN”，只有这里可以选择白天和夜晚两种时间。于选择舞台时按脚键决定即可。●重播的 VTR 模式一代就有，可以放大胜利时的画面和调整视点等，在二代同样。在比赛分出胜负之后要快速按着“防御＋脚”，即可进入重播)——①拉近胜利画面，按着拳键再按防御键。②拉远胜利画面，按着拳再按脚。③方向键改变视点。●删掉暂停中的文字。按 START 后再按 X＋Y 就能 ON/OFF 菜单画面。顺带一句，暂停时，光影有所变化，画面会稍微变亮。

PS 太 8 HP = 4

●不遇敌：序盘时没有不遇敌的能力，只有延着公路或火车铁轨走就绝对不会遇敌。●BAD END：这里所谓 BAD END 指在 DISC2 时，赛尔菲一行阻止导弹轰炸巴拉姆学院时，故意不改变导弹射程和误差，在启动自爆装置后会看到隐藏的，飞弹击毁马拉姆学院的情节，游戏也就此 GAME OVER。(陕西平利 罗奕)

PS 恐龙危机 2 HP = 0

●得分法：在游戏中，分是很重要的。这样才可买道具改良装备。游戏过程中的恐龙大都是以奔跑式的攻击，在其马上要攻击到你的一瞬间躲避开，并用最快的速度进攻之，哈哈！会得到原分的 1.5 倍，如果用小刀的话，哈…哈…！●游戏中有许多特定任务，以至于许多电子门无法进入，这时用小刀向锁攻击，会有令你惊喜的发现！ (山东济宁实验中学分校 马腾)

PS、SS 街霸方块 HP = 9

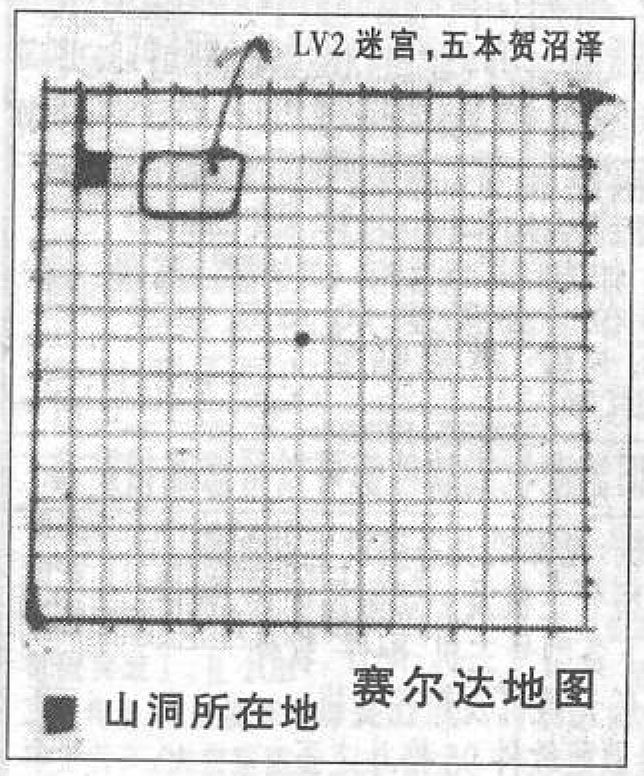
秘传对战技巧：●人物：最强人物除豪鬼外非 KEN 莫属。不过劝各位菜鸟，如果没有一点功力，切勿使用，因为他的攻击方块数少于 11 时，所有的攻击方块变为红色。当你看到敌人一大块、一大块红色方块时，你会怎么想？但是多于 11 块比如 30～40 块，对手会有碰到豪鬼的感觉，因为此时 KEN 的攻击凌乱无比。如果要退而求其次，笔者推荐印度人多诺凡。他的攻击虽不像 KEN 般凶猛，但也无明显破绽，适合初学者。本游戏无特别弱的人物，关键看各位的发挥了。●关于速度：游戏中共 1－5 档的速度。对电脑固定的 3 档。1 档为威力最大，3 档最弱，莫用。5 档速度速度最快，令玩家手忙脚乱，其实只要熟练掌握正反转，5 档也并非不可使用。1 档和 5 档，就看各位的喜好了。●攻击方块：敌人各色的攻击主块会降落在己方屏幕的哪一端是有章可循的。如降的红色攻击方块固定会降落在己方屏幕的最左端。选人物时会出现一个图表胳角色的攻击特点尽在于此，好好研究吧！●关于搭建：游戏中搭建是最重要的。搭的好坏，关键看各位的能力。笔者在这里谈几点经验。屏幕中间切不可搭的过高，这是非常致命的。最好往屏幕两边发展，这样就能轻易地抵挡对手攻击。“抵消主块”(名字是笔者自己加的)，指的就是一种颜色的方块能抵消同颜色的方块。攻击主要靠它。笔者建议：一般情况下不要轻易抵消，最好就是把其放在同颜色的方块上(中间必须隔块不同色方块(这样连击就容易达成。还有一个很轻易就能形成连击的方法：就是把不同颜色的抵消方块呈直线放在一起)，中间不能夹杂一般方块)。这样的话 3 连击轻易形成，5 连击小 CASE。●关于钻石：钻石就是放在什么颜色上就能抵消屏幕上大部分相同颜色的方块，一般情况下在钻石抵消下有原威力的一半。但笔者有办法让它变为 1.5 倍，怎么样！先决条件一定要有自上而下的凹处，并且凹处一定要完全容纳下这颗钻石。最好是长两块方块，宽一块方块的大小。把钻石快速降落在凹处(按住下)。快要碰到其他方块时快速变向。1.5 倍威力轻易达成。以上便是笔者在对战狂热的街机厅磨炼一年的一点小技巧，希望对读者有帮助。 (上海徐汇区小林乔路 郑盎)

●最最亲爱最最宝贝是 DC 机，最最快乐最最希望是打游戏，最最麻烦最最完蛋是打盗版，最最理想最最……就是游戏通关啦！嘿嘿！(北京顺义 张梦培)
●Dreamcast，我的最终幻想，终于实现。(湖南怀化地区洪江市 聂杰) ●三年前我刚成为“菜鸟”。现在，我却成了“菜鸟蛋”(退化)。(厦门 陈祥)
●这几年我一直在一堆垃圾游戏中探索，但总是让我作呕的多，感动的少。(大连锦绣小区 范军)

DC、SS 拉力 1/2 HP＝1

偷机取巧、借力使力：一般赛车中，一旦与对手车体相碰撞，己车速必然下降令己方面临不利处境。而在拉力中却不然，只要与对手车体的左侧或右侧碰撞，己车便会被弹开，瞬间加速，非常实用。尤其是在弯道处，若己车处于外道，便可以靠上去，这样，己车就会一下冲击，确保优势。所以，请玩拉力时玩家的车都毫不犹豫地撞上去吧！ （北京 F355）

GBC 塞尔达传说 DX HP＝7



赛尔达地图

好处多多的山洞：在通过第一个迷宫取得满月提琴后，求得汪汪（黑链球），到第二迷宫"五本贺沼泽"处，不要去里面，入口的北面也有几个地洞，跳过，前方便有一山洞。进入便跳出三个弱智史莱姆，汪汪一口两个，再砍一个，落下的一般是两个钻石和一个守护树果实（用以提高战斗力和减低伤害程度），整个过程就五秒左右，出洞再进，又是同样的情况。如此反复，赚钱很快。我用了几分钟就赚了三百多，这对后期买弓箭很有好处。（四川绵阳 梁晓伟）

GB 游戏王 HP＝8

最强召唤怪物：在标题画面，输入"上下 B 下下、上＋B、B"便可进入一画面，输入**"トリシマカズヒコ"**，便可拥有攻击 2500 防守 2300 的幻之怪兽**ホ－リ－ナイトドラコン**。

（桂林逸仙中学 刘备）

街 99 HP＝？

八神会飞：本作保留了克拉克和八神，又有了新的系统作为基础，从而引出了许多强劲的连技。如 CLARK：跳超重击・呼庵・奔袭投掷（用 B 此招防御不能）和八神：百合折・呼 CLARK・祈抓节（八稚女）。当然要想让"八神飞起来"也要在这基础之上，首先，用 CLARK 把对手逼至版边，然后呼庵，在八酒杯击中对手之前发出"奔袭投掷"，最好把 CLARK 抱起对手的时机控制在八酒杯击中对手一或二段时，这样你便会发现 CLARK 抱起对手向后跑去时八神庵会跟在 CLARK 的后边倒着从你面前飞过。当然，在呼庵前也可加"跳跃超重击"。但是，同样要掌握好呼庵和发出奔袭投掷的时机（此招仍为防御不能）。记得有一次，我在街机上使出此招还是第五局，正当我打赢电脑（用此招）全屏完全变亮时，八神的身影从我面前慢慢地飞过那种感觉真是很爽！不过很可惜的是当时没有一个人看见，如果有的话，相信…… （天津北洋职专 HOK）

PS 寄生前夜 2 HP＝8

真・KO 喷火巨兽法：所谓尽信攻略不如无攻略，此话一点不假。经过自己的一番探索之后，终于发觉以前有关喷火巨兽打法的攻略秘技纯属无话找话，毫无意义。其实只要站在拐角处，火兽的重锤就打不到 AYA，再用风魔法轰击此火兽，它便不能喷火了，只能喷出一团黑烟（此烟亦能伤人，不过概率很小，一般都喷上了天），这样就不必为了躲避火焰而耽误时间，以致于 DOUGLE 的狗惨死。不过值得一注意的是，此 BOSS 还有一招——伸手过来抓 AYA，本人技术平平，一般都躲避不及，所以身上还是带了一瓶 LV2 回复剂。

另，最终 BOSS 附近一处有六个监视器一个生化兵，在未进入战斗画之前，按瞄准键便会自动瞄准一个监视器，一发榴弹便会可将其全部解决。

（湖北恩施 邬炯）

GB 口袋妖怪 HP＝0

最强的妖怪到底是谁：9 月号杂志广东助介光说 230 为最强，这是没有道理的。单看属性，最强是 207。若论攻击力，那便非 149 和 248 号莫属了。特殊攻击力，没有异议，150 号超梦。防御力和特殊防御力，是 213 号、248 号和 150 号。综合起来看，超梦，249号露其亚和 250 号凤凰这三只各项能力值之和完全相等，是 251 只最高的。但论到综合，这三只却没有一只可以击败 248 号，因为后者的属性是恶与岩。在 251 只里，没有最强。只有妖怪组队后相互配合才行。（四川德阳中学 世界第一精灵掌门人 IOLO）

街 97 HP＝9

大 BUG，使人物卡住：全勋"下下 B"第二阵式，这时玛莉用"前下前 B/D"，全勋"后 A"切换阵式，并架招。如中招成功，全勋会"金鸡独立"一动不动，而玛莉（电脑）则会蹲在地上看着全勋。游戏人物静止，但游戏时间还在走，如果时间足够，就可向街机厅 BOSS 索赔了！如果 TIME OVER，会像平时 TIME OVER 一样判决输赢。双人对局时，只有全勋一人卡住，玛莉能动。这招是好友徐亮告诉我的，我起初不相信，他马上投币演示，当场就向机厅 BOSS 索赔一币！我目瞪口呆！他说还有可使人物"卡住"的方法，但不肯传授于我。（四川泸州石油中学高二 1 班，王子丹（八神），646002）

街 三国战记・风云再起 HP＝8

赵云颇有难度的 11 连招：只要是经得起四下 A 的小兵都可连出。连技具体步骤如下：A・A・A・A・前 A・A 着地后 B・上 A・A 着地后 B・上 A・A・A。此招文字表述如下：按四下 A 后出"前 A"这一招，本来"前 A"这一招吃完为三下，现在只要求出两下就行。出完这两招后，赵云会比小兵先着地，而小兵仍处于浮空状态，此时迅速出"跳起上 A"这招，小兵又会被挑起，然后再按 A 出第二下，待落地后再同上出跳起"上 A"这招，出完三招以后刚好 11 招。要点如下：

1、按 A 时要掌握得非常好，有节奏，不能快也不能慢。像"前 A"这一招，按快了就会出完三招，按慢了就只出一招，而"跳起上 A"这一招按快了赵云就会向上蹭而不出招，按慢了就会直接落地。2、跳起"上 A"这招要出得非常快，即刚起跳就向上推按 A，而不是向上推着按 B 再按 A。3、此招在版边较好连，练熟以后只要距离够，在什么地方都可连上。（柳州 陈光伟）

马超、赵云合力 14 击：用马超打完 4 击后，跳高输入"上 A、A、A"，打打到第 7 击时，赵云跳高输入同样指令（按键不能太快，也不能太慢，像全勋的无限连那样），马超打完第 7 击落地硬直过后，马上跳起再输入"上 A、A、A"，接上赵云的第 10 击——当打到第 13 击时，赵云再跳起"↑A"，达成 14HIT。用此方法加分快，每个小兵赵云可加 50 多万，马超可加 100 多万。第一关每人就是 1 千多万，多时可打到两千万左右。另外，我的赵云 11 击为：A、A、A、A、跳高↑A、A、跳高↑A、A、跳→A、A、A。张辽、陆逊、黄忠红/白，一律要打出 12 击以上方算合格。（广东吴川市第三中学高一 8 班 招景添，524500，愿与风云再起各路高手交流）

PS 北欧战神传 HP＝8

一点经验：●8 个红莲宝珠取得地点如下（HARD 模式）——2 章，实验场迹。4 章，暗黑塔。5 章，炎之城塞。6 章，水中神殿。7 章，古代坟墓（2 个）。8 章，天空城。9 章，**アリアニロツト**之迷宫。●隐藏 BOSS 和究极武器：SERAPHIC 拿到全部 8 个红莲宝珠，并且有一个在与本篇最终 BOSS 决战前的 SAVE，就可以在隐藏迷宫中与 BOSS 战斗。这个迷宫中最终 BOSS 相信大家都见过，她就是"星之海洋"系列中的昂翼天使，HP 足足有 240 万！要打倒她只有靠运气了。另外，如果用 HARD 难度完成游戏，就可以在这个迷宫收到实力超强的女神芙蕾、不死者之王勃拉姆斯和尸灵师**レザ－ト**。有了这三个人就算是昂翼天使天使也不是对手。第 2 次击败昂翼天使可得到迷之书物（其实就是游戏开发者日记，不过不会日文可就没法了）。而第 10 次击败她可以得到本游戏中最强武器"咎人之劍神斩获者"，攻击力可达 20000，超爽！（郑州 刘驭波）

●合金装备令我接近游戏，但 2 代却令我远离游戏。（广东珠海市香洲区 吕旭）

●看了四五年的电软，才深深地认识到电软就是中国大陆的 SEGA 专门志。错不了。（湖北仙桃市 DOA2 迷 尹林）/你那里是体操（男子？）冠军之乡！

"最终幻想"珍藏集

全面上市

★最终幻想 4～9 的精彩 CG 动画选集
★最终幻想 7～9 的全部召唤兽战斗画面
★一共两张 CD，播放时间长达两个多小时
★科式彩印盘面、精美包装、完全体现天野喜孝式的奇幻感觉
★方便的检索功能使其既可以在 VCD 机中观看，也可以当作多媒体光盘在电脑上使用

F³(FF FANS)绝对不可错过的
双张 CD 珍藏品

定价 28 元，邮购完全免收邮费

★现在已经在全国各大城市上市，中小城市目前只接受邮购
★本公司现有"最终幻想"精美书签，每张价值五元，免费赠送给玩友。数量有限，欢迎大家来信索取，赠完为止。
★凡邮购"最终幻想珍藏集"的玩友，本公司免费赠送"最终幻想"精美书签一套(共四张)。

邮购地址：北京市海淀区知春路罗庄西里 10 号楼 1110 室
邮政编码：100088　收款人：一本道

北京一本道文化传播有限公司　制作
电话：(010)62056833　E-mail:gameshow@tonghua.com.cn

上海 新次元 电玩专卖店

上海史上顶尖的电玩道场
专业二手买卖电玩专卖店
来信请附上信封、邮票及 1 元钱

邮购地址：上海市虹口区东长治路 903 号　收款人：新次元负责人收　邮编：200082　电话：021－65123141

	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
精品时价	PS Ⅱ 128 位主机	2990 40	DC128 位主机	1390 40	PS 纠错王电影卡	220 30
	PS ONE 迷你机	1150 40	DC 世嘉原装双人大摇杆	1230 10	SS 电影卡	430～480 30
	SFC 5 金光碟大全(解码)	180 20	WS 全新掌机〈须购卡〉	290 30	PS PDA 软件随身玩伴(8CM 迷你限定版)	88～118 15
	SFC 新游戏火焰文章 776	40 15	SFC 新游戏天地创造中文版	40 15	SFC 6 号光盘(带火焰文章 776,天地创造中文版)	130 20
	N64 九成新,送卡三盘	990 40	WS 新品彩机	超低价	GG 彩机 TV 电视天线	690 30

贴换市场（只要想换马上过来）
Ps2 软件贴换　32 位机贴换 32 位机
Dc 软件贴换　32 位机贴换 64 位机
N64 卡带贴换　32、64 位机贴换 128 位机
SFC 硬卡贴换　8—16 位卡带贴换 10 元起
NGP、WS、NOMAD、GG、GB 卡带、掌机贴换
DC 软件贴换 PS2 软件(须原版)

贴换、贴换、再贴换 16 位起无论什么旧游戏机或软件都可以帮您互相贴换

大量回收（只要想卖放马过来）
PS2 主机、软件、配件　N64 主机、光碟机及各类硬卡及配件
MD、CD、随身听　SNK 各型号主机及一切附属配件、软件
3DO 原版软件、精典软件　3DO 松下各型号主机、配件、软件
SNK 原版软件、精典软件　SFC 超任光碟机及超任套机
SNK 卡带主机及各类硬卡 SS 土星原版软件 95 格斗之王
SS、PS、主机、配件及软件　NGP、WS、NOMAD、GG、GB 所有掌机及卡带

回收、回收、狂回收 16 位起无论什么旧游戏机或软件本店都能帮您收购

新次元虹口店：上海市虹口区东长治路 903 号(近公平路)　TEL：(021)65123141　联系人：新次元负责人　邮编：200082
新次元黄浦店：上海市浙江中路 159 号(福州路口，光大通信旁边)TEL：(021)63229104　联系人：新次元负责人　邮编：200001
启事！！！为了广大玩友的切身利益，为避免种种邮购纠纷，特设邮购咨询投诉热线 021－65472761
凡一月内因邮购或汇款至我处而未有消息者，可打此热线电话查询及投诉，请勿逾期！！！
特此声明：凡寄往各店贴换物品，请于一月之内与我店及时联系，如逾期，我处将自行处理，如有遗失，后果自负，新次元启

北京连锁店 酷隆维修中心 销售游戏机

要维修，去酷隆，成功率 100%。

好消息：本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。

维修机种：PS Ⅰ、PS Ⅱ、DC、SS、GB 机

维修机也保修！让您绝对放心。(价格特低)(欢迎寄机维修)

PS 原装光头底板型号特全：1001、5501、5502、5503、7000、7001、7002、7003、5903、7501、7502、7503、9000、9001、9002、9003 机的原装光头、底板均有现货。

★寄机维修更方便，有专人主管。免邮费！维修机只收取配件钱，不收手工费。价格合理！

特色服务：光头底板大全，以旧换新。

本连锁店现有游戏、动画片，品种齐全，欢迎选购。

DC 专区：本连锁店现有原装 DC 美版、日版机及原装(组装)的 DC 机周边配件，价格特低，质量保证。

DC 游戏大全(数百种游戏供您选购)

超高价回收：GB、WS、NGP、PS、DC、PS2

维修范围：维修游戏机、光头、底板、直读、电源板
换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！

崇文酷隆总店：北京市崇文区永外安乐林路 10 号(凯华宾馆 3 号门市)(乘车路线：43、39 路(蒲黄榆站)610 路(李村站)25 路(琉璃井站)
邮编：100075 联系人：王斌
电话：87279958
传真：87279958



丰台分店店址：丰台桥南看丹桥东侧 云柏鞋业向北 50 米 单身公寓旁
乘车路线：353、351、354、340、特 7、905、811、937
联系人：陈亮、张晓宾
手机：13621126692



北京 海达游戏 专卖

主营：PS2 DC 主机 游戏 配件

☆几十种 PS2 游戏，上百种 DC 游戏(正版)
☆多种日本原装进口周边配件
☆多种日本原装电子宠物
☆各种音乐游戏周边配件(DJ 手台、吉它、打鼓机、沙锤)
☆各种原装游戏周边饰物、公仔
☆本中心开办了 PS Ⅱ、DC 的**换盘业务**。品种齐全，价格合理，游戏与日本同期发售。请您保护好手里的游戏，让它发挥它应有的价值。

批发部：专业批发 PS2、DC 主机游戏配件。
维修部：聘请有多年经验维修技师主修。
邮购部：专人负责邮购，保证钱到货出。
☆**二手市场：本中心现有多种二手商品任您选购**

海达不追求虚假的价位，只保证真实的价格。

随着游戏业的发展海达将以 PS Ⅱ、DC 为主流，与广大游戏爱好者携手迈进游戏新时代希望得到广大玩友的支持与鼓力。

海达店址：北京市东城区鼓楼东大街 24 号
邮编：100009　联系人：张海滨
电话(传真)：84029356　手机：13910675185



Microgame 小陆游戏店

专业批发、零售、邮购、维修
诚招各地经销商

欢迎访问本公司网址：http://www.microgame.com.cn 以快捷的方式向广大商家提供新、全的业界新闻、火爆的玩友论谈、及时的攻略道场、精采的软件介绍、便利的网上购物，快去看看吧！

PSⅡ代（主机＋原记忆卡＋原振柄＋直读＋原碟 1 张＋专用电源）可直读 PS1 代游戏 15000 型 3980 元，邮费 80 元

本店为世嘉授权中讯代理 DC128 位机特约经销商、主机质保原装，原装标准配置：主机＋原柄＋原装线＋MODEM＋双原碟。日版：1480 元、美版 1460 元、欧版 1400 元，邮费 80 元/套。DC 碟片 200 余种，价格电询，特新原版碟可接受预订，具体事宜电询。

PSⅠ代系列主机（主机＋双柄＋电源＋原线＋5 碟）9002 型 1180 元，9001 型 1200 元，邮费 50 元/套

PS7501 型精典机种，翻新机全套配置同上，保用三个月 980 元/套，邮费 50 元/套。

精品掌机系列： 彩色 NGP 450 元，带原装卡带一盘　彩色 GB 520 元　超薄 GB 280 元　厚 GB 220 元，邮费均 30 元/台。

PS ONE 超薄便携机：（主机＋原振柄＋原装直流电源＋专用电源＋直读）售 1250 元，邮费 50 元。

特别推荐： PS 专用金属跳舞台，款式新潮、质硬耐用，完全街机感受，售价 310 元，邮费 80 元（超重）方向键硬塑板块 25 元/块，邮费 15 元。

日本原装 NEC15 寸平面直角 RGB 彩显分辩率 800X600　2 组 AV 输入、S 端子、RGB 端子，可收电视节目，送专用 RGB 线 850 元/台，N 制不可收电视节目，送专用 RGB 线 750 元/台，木箱包装运费 100 元，请告知到达火车站名及联络电话。

VCD 银碟

名称　CD 数	名称　CD 数	名称　CD 数	名称　CD 数	名称　CD 数
最游记上/下 6CD/5CD	樱大战Ⅱ 2CD/倒凶＋将传 3CD	十二宫篇 25CD/真红少年 1CD	艾狄龙战将 7CD/我是大哥大 7CD	甲龙传说 1CD/千年女王 2CD
柯南书四部/海贼王 5CD/9CD	WetB 白色猎人 9CD/剧场版 2CD	黄金苹果 1CD/最终圣战 1CD	暗黑破坏神 3CD/电脑战队 2CD	八云立 2CD/心跳回忆 2CD
绝情房东 2、3 集 2CD/毁灭 2CD	无限的利维亚斯 9CD/铠传 1CD	神与神之战 1CD/W－杀人课 2CD	五星物语 1CD/北斗神拳 2CD	超时空要塞 7TV 版 13CD
乱战突破Ⅰ、Ⅱ 2CD	中华一番 11CD/风魔小次郎 6CD	爆笑吸血鬼 3CD/生化危机 1CD	无限地带 6CD/东京巴比伦 1CD	最后的冠军 3CD/六翼天使之声 6CD
鬼姬传说/求你说声爱我 2CD/2CD	GTO 麻辣教师（1—34）集 17CD	地狱先生 16CD/剧场版 1CD	新次波动危机 7CD/亚里安 2CD	虚界之魔兽 4CD/高达 MTV 1CD
守护月天/太空漫游者 2CD/1CD	秀逗魔道士（第一辑）9CD	兽兵卫忍风帖 2CD/街霸Ⅱ 2CD	时空转抄 6CD/听到涛声 1CD	莱莱子解体诊断书 6CD
超时空 7 第二部/稻中兵团 10CD/9CD	秀逗魔道士 TRY（第三辑）9CD	高达 W 17CD/无尽的华尔兹 2CD	魔法舞台 9CD/装甲骑兵 18CD	JOJO 奇妙冒险 2 VOL.2　1CD
重战机/快感指令 18CD/15CD	秀逗魔道士 OVA 3CD/十兵卫 5CD	高达 G 17CD/道袭的夏亚 2CD	万能文化猫娘 6CD/铁男 6CD	天使禁猎区 Vol.2 1CD/向北（音乐篇）1CD
樱花大战（16～25 集）10CD	新世纪 GPX SAGA 4CD	高达 X 17CD/Turn A（倒 A）高达 8CD	战国魔神 13CD/咒语鬼精灵 1CD	小孩子的玩具 16CD/创世纪机土 3CD
蓝色高达之绿色力量 10CD	新世纪 GPX TV 版 13CD/危险游戏 1CD	08MS 小队 6CD/剧场版 1CD	柯南之 连续两次杀人事件 2CD	绝对无敌雷神王——梦日记 1CD
心动的偶遇/流星花园 TV 版 6CD/16CD	幽游白书 TV 版 38CD/剧场版 2CD	高达 0079 TV 版 16CD/一年战争 6CD	来自黑暗组织的女子 2CD	宠物小精灵 TV 版 22CD/伊煞 2CD
柯南之江户柯南诱拐事件 1CD	超魔神英雄传 25CD/梦幻妖子 1CD	高达 0083 TV 版 6CD/剧场版 2CD	第十四个目标 2CD	霸王大系龙骑士 6CD/街霸 ZERO3、4 2CD
太顺利的推理 1CD/奇怪的寻人事件 1CD	新世纪福音战士 13CD/剧场版 4CD	高达 0080 3CD/高达 F91 2CD	引爆摩天楼 2CD	棒球英豪 TV 第二部 17CD/冷面魅影 5CD
步美被绑架事件 1CD	青之 6 号 4CD/格斗之王 2000 1CD	Z 高达 17CD/ZZ 高达 17CD	世纪末的魔术师 2CD	柯南毛利小武郎 2CD/银装骑攻队 5CD
浪漫画家杀人事件 1CD/对怪盗基德 1CD	罗德岛战记 OVA 6CD/X 战记 2CD	V 高达 17CD/新天地无用 9CD	钢铁新世纪 4CD/头文字 DⅡ 5CD	金田一露西亚人偶杀人事件 5CD
太空战士九 CG 1CD/宇宙骑士Ⅱ 3CD	英雄骑士传 9CD/世界末日 2CD	Lain（玲音）5CD/魔装机神 6CD	灌篮高手（剧场版）1CD/蓝板王 1CD	浪客剑心 TV 版未放映之秘藏 1CD
魔法骑士 TV 版 7CD/剧场版 2CD	GS 美神 TV 版 15CD/剧场版 1CD	水晶国传说 OVA 3CD/剧场版 2CD	电脑刑事档案 808 3CD/病毒 3CD	超人学园 2CD/甲龙传说 1CD
D4 公主 4CD/露米纳斯女学院 2CD	CLAMP 学园侦探团 16CD	烈火之焰 14CD/恶魔战士 4CD	新足球小将 5CD/饿狼传说 4CD	漫游记 5CD/新世纪 GPX ZERO 4CD
接触 TV 版 17CD/剧场版 2CD	游戏王 5CD/银河英雄传说 55CD	金田一 TV 版 13CD/剧场版 2CD	福星小子之圣水奇缘 2CD	天使宝贝蛋（希望成为天使）9CD
女神候补生（0—9）6CD/猎人 3CD	银河英雄传说外传 6CD/剧场版 2CD	JOJO 奇妙冒险 3CD/侍魂Ⅱ 2CD	爱星球之恋 2CD	亚历山大战记（完结篇）7CD
浪客剑心/秘藏版 3CD	BOYS BE…7CD/天空战记 3CD	天地无用之炎夏圣诞 2CD	情侣乐天派 2CD	杀人机器 1CD/圣兽机 1CD
秀逗魔道士 NEXT（第二辑）13CD	我的女神 3CD/守护月天 11CD	天地无用 in loveⅡ 2CD	秋叶原电脑组 3CD/特别的她 3CD	幻魔大战 2CD/X 电车 1CD
口袋怪物——尤古斯的反击 2CD	浪客剑心 TV 版 26CD/剧场版 2CD	魔法少女砂沙美 9CD/老人 Z 2CD	银河英雄传说外传·反判者 2CD	反黑风暴 2CD/红发少女安妮 2CD
星界之纹章 TV 版 7CD/兽战士 9CD	浪客剑心追忆篇 4CD/绝爱 1CD	银河醒目女 3CD/大友克洋 2CD	柯南之阿兰的推理 1CD	雌威队 2CD/美少女枪神 2CD
太空战士九（攻略）2CD/万有引力 2CD	少女革命 TV 版 13CD/剧场版 2CD	大运动会 6CD/通灵公主 6CD	青山刚昌短篇集 1CD	人形草纸－傀儡师左近 4CD
未来少年柯南 13CD/邻家女孩 6CD	孔雀王Ⅱ 3CD/真孔雀王 2CD	圣子到 BOY12CD/枪神 13CD	意味深长的音乐盒 2CD	浪客剑心－TV 版未放映秘藏版 1CD
高立的未来世界 13CD	3X3EYESⅠ 4CD/Ⅱ圣魔传说 3CD	不可思议的游戏 TV 版 25CD/剧场版 2CD	新·吸血姬美夕 TV 版 9CD	星界之战旗 5CD/乐胜 1CD/EXD 杀手 1CD
天使禁猎区——邂逅 1CD	电影少女 3CD/恐怖宠物店 2CD	魔术士奥梵 9CD/宝魔猎人 3CD	银河战国群雄传 18CD/重战机 2CD	美幸——不可思议之国 1CD/金星战记 2CD
魔术士奥梵Ⅱ 12CD/封神演义 11CD	超时空要塞 TV 版 12CD/PLUS 4CD	银河少女警察 1CD/乱马 1/2 2CD	真夜中的侦探 6CD/英雄本色 1CD	GTO1－34 集 19CD/35－39 集 5CD
机动战舰 TV 版 9CD/剧场版 2CD	可有记起爱 4CD/超时空Ⅱ 3CD	城市猪人之百万黄金阴谋 1CD	魔女宅急便 2CD/幽灵公主 2CD	天使禁猎区 VOL.3　1CD/GTO 第 40 集 1CD
银河星图传说 2CD/魔法使 3CD	超时空要塞 7 1CD/D7 4CD	海滩之战 1CD	再见萤火虫 2CD/天空之城 2CD	银英外传千亿之星、千亿之光 6CD
JoJo 奇妙冒险Ⅱ 1CD/黄龙之耳 1CD	彼男彼女的故事 13CD/绝爱 OVA 3CD	爱与宿命连发枪 2CD	飞天红猪侠 2CD/风之谷 2CD	金田一、七濑美雪杀人嫌疑犯 1CD
新世纪 GPX5CD/恋爱人生 2CD	99 格斗之王 1CD/98 格斗之王 1CD	便衣女警 2CD	岁月的童话 2CD/龙猫 2CD	银英外传螺旋速宫 7CD
生化危机（真人版）2CD/飞越颠峰 3CD	剑风传奇 13CD/迷宫物语 1CD	99 版寒羽良的末日 2CD	梦幻街少女 2CD/百变狸猫 2CD	金田一、神秘马戏团杀人事件 1CD
寄生前夜（真人版）2CD/妖精战士 9CD	相聚一刻 32CD/剧场版 1CD	天才犯罪教授 2CD	真三一万能侠 7CD/人鱼之伤 1CD	金田一杀戮之蛇碧岛 2CD/绝顶聪明的推理 2CD
非像偶像 KEY10CD/铁拳Ⅱ 2CD	吸血鬼美夕 3CD/太空战士Ⅷ 1CD	强殖装甲 OVA 3CD/剧场版 1CD	高校圣光战士 1CD/亚基拉 2CD	柯南第十位乘客 2CD/超级杀人计划 2CD
幽游白书——夜叉阴谋篇 1CD	阳光普照 1CD/心跳回忆 2CD	逮捕令 TV 版 6CD/剧场版 2CD	真人版金田一系列	黑天使的翅膀 2CD/木厅之刑事恋爱物语 2CD
库络魔法使 14CD/剧场版 2CD	女恶魔人 8CD/圣传 2CD	橙路 TV 版 24CD/剧场版 2CD	女王峰 2CD/女怪 2CD	女浪人月影兰 1CD/禁区外的少女 5CD
樱大战 TV 版 10CD/剧场版 2CD	圣斗士 海皇篇 5CD/北欧篇 9CD	攻克机动队 2CD/Q 版女神 6CD	医院坡上吊 2CD	纯情房东俏房客 1CD

原装正版 DC 碟除个别碟之外均售 150 元/张，邮费 25 元。

SS 土星金碟 700 余种，震撼价格，请电询。邮费 15 元不限数量，批量价优。

日本原装 TAKARA 帽式眼镜显示器：60 寸投影感受，100 万像素，1180 元（含邮费）

周边配件

GB 收音机	30	15	PS 全新光头	400	20	PS 闪灯塑胶跳舞台	260	50	PS 专用钓鱼杆	180	20
GB 金手指卡	155	15	PS 翻新二手光头	200	20	PS 光头原装物镜	25	10	KONAMI 原装掌上打碟机	360	30
GB 原装包（厚、薄、彩通用）	30	10	SS 全新三洋光头	100	15	PS 光头组装物镜	10	10	DC 原装枪	320	20
GB 主机外壳（各型）	35	10	SS 全新 JVC 光头	100	15	PS 光头原装排线	30	10	PSⅡ代 DVD 遥控器	80	10
PS2 代分量线	150	10	DC 全新光驱	380	30	PS 光头原装齿轮（全套）	50	10	PSⅡ代打鼓机	280	40
PS 木质振动吉他	130	30	PS 五针/七针原装电源板	90	20	PS 光头线圈总成	20	10	北通双振飞行播杆	95	15
DC 背包（立体标志）	30	10	DC 专用 VGA－BOX（对应 D 版）	100	20	PS 光头原装激光管	40	10	PS 手柄 PC 转换器（支持振柄）	45	10
DC 格斗振动柄	98	15	DC 万用大制转	160	20	PS 光头专用润滑脂	10	10	PS 原装背包	75	10
DC 格斗柄	75	15	DC 原装可视记忆卡	180	20	PS 光头电机线	20	10	PS 2M 记忆卡	45	10
DC 全新光头（不含驱动板）	260	15	DC 组装 2M 记忆卡	65	15	PS 光头电机托盘	30	10	DC 组装电源板	150	15
光头原装润滑	30	10	DC 组装 4M 记忆卡	85	15	PS 光头可调电位器	5	10	DC NYKO 原装大手柄	110	15

邮购地址（汇款单填写地址）：沈阳市铁西区南八中路 78 号　收款人：陆红疆　邮政编码：110023

※邮购、零售兼批发总部（汇款地址）：沈阳市铁西区南八中路 78 号（保工街八路口东 50 米）
收款人：陆红疆　邮编：110023　电话（邮购查询）：024－25850632　营业时间：8:00～18:00
※批发总部：五爱市场东区电器精品 746、745 档（金城宾馆斜对面）
手机（批发专线）：（0）13609892121　电话：024－24141448　营业时间：5:00～15:00

天天 游戏专卖

天天宣言:我们不追求绝对的低价格,我们只追求特合理的质量价格比!

游戏志千禧年鉴(32开284页全彩) 30元
PS拳皇2000格斗技+连续技(32开100余页全彩,送出招VCD一张) 40元
PS神来攻略(32开128页全彩) 31元
PS拳皇99格斗技+连续技(32开161页全彩)30元
PS实况足球2000攻略(32开180页黑白)23元
PS实况足球4攻略(32开100页黑白) 17元
PS生化危机1+2攻略(32开128页全彩) 35元
PS SD高达G世纪F流程攻略(32开288页全彩)39元
PS SD高达G世纪F组装机器人攻略(32开240页全彩)39元
PS太空战士9攻略(32开144页全彩) 30元
PS太空战士8小说攻略(32开148页全彩) 32元
PS太8全流程攻略PS/PC双用(32开248页全彩)37元
PS机器人大战α全流程攻略带地图(32开240页全彩) 33元
PS机器人大战α全流程攻略(32开127页全彩) 29元
PS牧场物语2攻略(32开96页全彩) 29元
PS燃烧战车完全版攻略(32开207页全彩) 40元
PS心跳回忆2流程+人物攻略(32开287页全彩)38元
PS数码暴龙2攻略(32开95页全彩) 29元

PS放浪冒险谭攻略(32开112页全彩) 29元
PS北欧战神攻略(32开167页全彩) 32元
PS莱盖亚传说攻略(32开208页全彩) 42元
PS基联野望攻略(32开96页全彩) 29元
PS盗墓者4攻略(32开190页黑白) 32元
PS盗墓者4攻略(32开112页全彩) 30元
PS生化危机3攻略(32开156页全彩) 29元
PS世纪末的吸血鬼攻略(32开119页全彩) 29元
PS龙骑士传和寄生前夜二合一攻略(32开80页黑白) 18元
PS龙骑士传说攻略(32开240页全彩) 43元
PS彩虹6号攻略(32开96页全彩) 30元
PS勇者斗恶龙7攻略(32开224页全彩) 35元
PS修道院之谜+放浪冒险+机动战士+寄生前夜2(32开127页全彩) 32元
PS修道院之谜攻略(32开159页全彩) 33元
PS洛克人大冒险2攻略(32开95页全彩) 32元
PS午夜列车攻略(32开96页全彩) 29元
PS寄生前夜2攻略(32开95页全彩) 29元
PS大航海时代4攻略(32开143页全彩) 30元
PS阿兰多拉2攻略(32开143页全彩) 29元

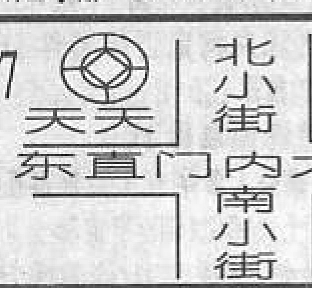
PS特勤机甲队2攻略(32开111页全彩) 42元
劲舞足谱2(16开68页全彩送教学VCD一张附日本台湾实况大赛) 32元
劲舞足谱1(32开217页全彩送教学VCD一张附日本台湾实况大赛) 32元
PS女神异闻录 罚攻略(32开253页全彩) 30元
PS女神异闻录 罪攻略(32开253页全彩) 43元
PS游戏王攻略(32开210页全彩) 32元
PS游戏王珍藏大图鉴攻略(32开137页全彩)32元
PS圣战士攻略+完全金手指(32开96页全彩) 32元
PS龙战士IV攻略(32开162页全彩) 32元
PS恐龙危机2攻略(32开128页全彩) 32元
PS生化危机光枪版攻略(32开129页全彩) 24元
PS-DC-GB-N64金手指(32开140页黑白)16元
PS前线任务3攻略(32开115页黑白) 10元
PS 2000年金手指宝鉴(16开128页黑白) 35元
PS金手指大全集(16开127页黑白) 30元
PS无敌金手指(32开128页黑白) 23元
PS新金手指(32开140页黑白) 22元

GB新五合一攻略(口袋怪物金,口袋银,游戏王,牧场物语2,燃烧战车,32开229页全彩) 42元
GB三国2攻略(64开160页全彩) 29元
GB心跳回忆校园篇攻略(32开112页全彩) 29元
GB口袋怪物金、银完全攻略(32开87页全彩) 24元
GB宠物小精灵对战手册(32开96页全彩) 29元
GB口袋怪物金、银大百科(32开305页全彩)35元
GB口袋怪物金、银小说攻略(32开432页全彩) 40元
GB勇者斗恶龙1+2攻略(32开100页全彩) 29元
GB燃烧战车攻略(32开97页全彩) 28元
GB樱花大战攻略(32开60页全彩) 27元
GB牧场物语2攻略(32开100页全彩) 29元
GB游戏王攻略(32开111页全彩) 30元
GB炸弹,勇者斗恶龙,大盗伍右卫门,纯爱手札,大战争2,贝兽等九合一(32开352页全彩) 34元
过期游戏志(43,44,45,47,48,49,111) 30元
DC生化危机-维罗尼克攻略(32开129页全彩)42元
DC—SNK VS卡普空攻略(32开162页全彩) 34元
DC樱大战2初回限定版(带原装振动包一个) 700元

告玩友:一、因广告时差,玩友不能及时在我店广告上见到新出的攻略书,而一般情况下游戏发售10日后即已出攻略书了,故请随时拨打邮购电话咨询,以便您及时得到您想要的攻略书。

PS游戏目录册(1300多种游戏)及小攻略目录册10元 动画VCD目录册(300多种动画)3元 PS配件目录册2元 N64卡目录册2元 PC软件目录册(300多种游戏及软件)3元 DC游戏目录册2元 PS2游戏目录册2元

地址:北京市东城区东直门内大街149号(106、107路电车东内小街下车,24路东直门内大街下车) 邮编:100007
收款人:汤卫民 电话:(010)84010216 电话:(010)69519621(邮购咨询专线)
通州区店:玉带河大街147号 联系人:田英珍



上海王子游戏

邮购(收款)地址:上海市望亭路3号房 收款人:鲁薇 邮编:200021 邮购电话:021-53829660

12月中旬上市:WS彩色手掌机+太空战士(彩卡)套机=970元/邮费20元

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2主机(日版、美版)	超低价	DC日版、港版、美版主机	超低价	PS one主机(直读)	1180/20	GB彩色手掌机(日产限定版)	580/20
PS2索尼S端子线	350/10	DC原装记录卡	165/10	PS索尼原装振动手柄	100/10	GB彩色手掌机(国产普通版)	490/20
PS2索尼分量端子线	280/10	DC原装振动器	135/10	PS索尼原装新光头	380/10	GB超薄手掌机	250/20
PS2索尼光缆线	80/10	DC格斗手柄	68/10	PS VCD卡	180/10	GB摄像头	250/10
PS2索尼四分插	350/10	DC原装格斗振动手柄	290/10	PS透明振动大摇杆	100/10	GB拷贝机+16M拷贝卡	280/10
PS2索尼8M记录卡	320/10	DC大摇杆(可插记录卡)	150/10	PS PDA(原装正品有机号)	260/10	GB彩机充电器	19/10
PS2立式支架	35/10	DC方向盘(可插记录卡)	250/10	PS黑豹振动手柄	65/10	WS彩色手掌机	650/20
PS2万用VGA转换盒	295/10	DC枪	120/10	PS北通振动手柄	58/10	WS黑白手掌机	250/10
PS2黑豹打鼓机(送片)	220/10	DC/PS手柄、配件转接线	95/10	SF原装超任主机(万信版送卡)	180/20	WS原装对战线	150/10
PS2黑豹遥控器	90/10	DC金手指 记录卡(2M)	160/10	NGP黑白手掌机(送卡)	280/10	WS原装耳机(套件)	270/10
PS2用PS原装引导盘	120/10	DC 4M上网记录卡	220/10	NGP彩色手掌机	390/10	PC格斗手柄(配驱动)	35/10
N64任天堂原装手柄	180/10	DC黑豹沙球	220/10	SONY R90、R91、MD录放随身听	190/10	PC双手柄(配驱动)	38/10
N64原装记录卡	150/10	DC VGA转换盒	90/10	SONY MD空白光盘(免费录音)	25/20	PC大摇杆(配驱动)	78/10
N64 4M显存	180/10	DC万用VGA转换盒	295/10	TDK MD空白光盘(免费录音)	20/10	PC索尼原装振动手柄	150/10

王子为您从日本订购PS2、DC、N64等原装游戏及周边,每周三到货,欢迎订购。

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
N64皇家骑士团64	280/10	PS2实况足球2000	480/10	NGP 9合1(顶上、合金2、月华)	450/10	WS SD高达(对应8色)	150/10
N64撒尔达传说·时之笛	280/10	PS2真三国无双	580/10	NGP12合1(顶上、合金2、音速)	450/10	WS铁拳(对应8色)	150/10
N64撒尔达传说·假面	490/10	PS2决战	580/10	NGP顶上决战	260/10	WS钟楼(对应8色)	150/10
N64机器人大战64	380/10	PS2武装雄师	580/10	NGP合金弹头2	260/10	WS数码暴龙(对应8色)	150/10
N64大金刚64(含4M显存)	450/10	PS2三国志7	680/10	NGP拳皇R2	220/10	WS兽王冲关(对应8色)	150/10
N64生化危机2	550/10	DC太空5频道	280/10	NGP月华之剑士	220/10	WS仙界传(对应8色)	280/10
N64星之卡比	580/10	DC SONIC	50/10	NGP SONIC	220/10	WS G世纪高达(对应8色)	290/10
N64马里奥PART2	490/10	DC GRANDIA Ⅱ	580/10	NGP洛克人	220/10	WS机器人大战2(宇宙篇)	360/10
N64风来之西林2	590/10	DC莎木	480/10	NGP皇家骑士团	300/10	WS午夜凶铃(对应8色)	290/10
GB 无重复90合1	120/10	DC樱花大战	480/10	FC无重复76合1	48/免	WS太空战士(全彩卡)	390/10

王子有专业人员可为您改装PS2、PS1增加直读,及修理,立等可取。

上海王子游戏精品店(新店)
上海市新昌路459弄对面(新闸路南100米)
公交15路、21路至黄河路站或19路到温州路站
地铁一号线:新闸路站下,新昌路出口左转步行1分钟
电话:021-53829660 营业时间:10:00~18:30

上海王子游戏川北店
地址:虹口区东宝兴路239号(四川北路向西30米)
公交18路、21路 轻轨宝兴路站
电话:63246365
营业时间:10:00~21:00

高价收购PS、SS、N64、DC、GB主机及MD、N64、SF卡带等商品

www.gameshopnet.com

www.gameshopnet.com
——中国游戏连盟网

E时代来临了您的游戏店上网了吗?

Gameshopnet.com

提供国内各大城市游戏产品店铺的全面资料搜索
为玩家方便的查找所在城市中的电玩店铺及所需商品

中国游戏连盟网

将提供各类超新游戏设备及游戏周边产品资料及各大城市电玩商家检索
介绍国内电玩店铺的特色游戏周边
及时为商家发布二手产品信息

中国游戏连盟网

将成为沟通玩家与商家的网上桥梁

中国游戏连盟网现正募及会员中,诚邀您的加盟,详情请来电来信或上网查寻

来信请寄上海市吴中东路500弄41号209室上海令联科技贸易有限公司网络部收
邮编:200233 电话:(021)62833522 传真:(021)62941270 E-mail:game@gameshopnet.com

安徽合肥 游戏之屋

游戏之屋,合肥地区只此一家,别无分号,请确认

★本店备有大量PS2、PS、DC、SS游戏软件及动画VCD对外邮购。品质上乘,价格特低,欢迎来信免费索取目录。

★本店现有专业人士维修各种次世代主机及PS光头,解决各种疑难杂症,翻新PS光头,凡光头零件无缺损,均保证修复,修理费每只100元,并保质3个月,外地玩友免费回邮。

★本期特卖SS红外线双手柄60元/套;彩色GB机518元/台,游戏巨幅布画15元/幅,游戏人物框20元/副。

★所有商品自收汇款当日即发,7天内确保收到,30天内产品有质量问题,无条件退换,来信请附回邮信封,回邮地址请工整、准确填写,谢谢。

★地址:合肥市红星路36号(商之都向东80米)
邮编:230001 电话:(0551)2661691 联系人:杨健

铜陵地区分销商:永安游戏动画专卖店
地址:铜陵市长江路工地商业网点4号
电话:0562-2850872 联系人:安先生

淮南地区分销商:国兵电玩专营店
地址:淮南市洞山桥南军分路30米
电话:0554-6662614 联系人:胡先生

巢湖地区分销商:宝利电玩专营店
地址:巢湖市居巢区团结路33号
电话:0565-2337185 联系人:胡先生

重庆仙童电玩俱乐部

PS碟 DC碟

超值震撼价

商品目录,免费索取,所有商品,邮费全免

本店绝不出售翻新机和更换光驱的主机

地址:重庆市渝中区新华路273号(电话:023-63727308)
重庆市渝中区较场口石灰市4号(电话:023-63741116)
邮编:400010 电话:023-63727308 收信(款)人:仙童电玩

南京兴达游戏专卖

专业批发　价格特低　原装正货

由于定稿时间限制，以下邮购价可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。

游戏机	PS9002 型全新(双手柄、AV 线、直读、火牛)……………1150 元	1150 元	邮费 50 元
	小 PS100 型全新(原装振动手柄、AV 线、直读、火牛) …1300 元	1300 元	
	128 位 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、原版碟) ………1480 元	1480 元	
	PS Ⅱ代(8M 记忆卡、原装振手柄、原装碟、火牛)………3500 元	3500 元	
	任天堂 GB 手掌机(保修卡+4 节原装电池) ……………250 元	250 元	邮费 30 元
	任天堂 GB 超薄手掌机(保修卡+2 节原装电池) ……280 元	280 元	
	任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡+2 节原装电池) …530 元	530 元	
	日本原装 SONY 可视记忆卡 PDA(无纸盒包装)…特价 180 元 免邮费		

★新到日本精装音乐 CD，日本卡通 VCD(日语原声，中文字幕)及 SS、PS、PS Ⅱ、DC 近千种新款光碟游戏价格特低，邮费一律 15 元，现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。其它配件价格请参照其它广告的低价邮购。为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部：南京市秦淮区中华路 357 号。范文祥(收)邮编：210006 查询电话：025-5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。

地址	批发总部：南京市中央门建宁路 11 号—10(金桥市场正对面) 电话：025—5612618 范文祥	兴达鼓楼店：南京市中央路 19 号 电话：025—3240705	兴达中华园店：南京市中华路 357 号 电话：025—2212108 一楼店面，二、三楼网吧

闯关族特大喜讯！

为普及家用游戏，增强本公司游戏业竞争能力，经美佳实业发展有限公司(原四通公司土星机河南省总代理)批准，专门成立本公司"河南省闯关族电子游戏商行游戏专卖总店"。

为配合正规化、规模化经营本商行所一直沿用的"闯关族"及标志"　"已作为注册商标在国家工商局注册，受法律保护。

公司郑重承诺： 1、本店所售任何一台游戏主机(PS2 代、PS-ONE、PS1 代、DC、GB、SNK-NGP、WS)等均为原装，绝无假冒伪劣，每台主机都有公司注册的明显商标，且在公司备案，以便查询。2、每台主机都将受到完备的售后服务，售后服务部派专人提供随时的机号查讯(每台主机在电脑中都有机号备案)，查询、监督电话(0371-6967363)。3、为感谢广大玩友多年支持，商行正开展免费保养主机业务，不管在本店购买与否，公司高精技术人员都将热诚周到地为您解决各种难题。E-mail:geqian@371.net

另： 省内外个别未得到特许经营权的商户请速与公司联系，未经许可擅自经营本公司产品的商户，一经查处，本公司将依照法律程序予以追究。

公司将陆续登录各地连锁店如下：

洛河：拳皇游戏商行，漯河市兴亚科技文化市场一楼 44、45 号
电话：0395-2166617　联系人：陈永超

濮阳：游戏大世界 油田商贸中心得意商场南门
电话：13703831648　13503937138　联系人：刘照亮

平顶山：次世代家用游戏东沉河路西杨村联盟路小学对面
电话：2908152　联系人：王先生

焦作：电玩基地　电话：0391-2934256　联系人：樊利强

总店地址：河南郑州火车站盛和商贸城一楼 1295 室电话：0371-6967363
河南郑州中博电脑城一楼 1050C 室　电话：0-13700881126

只要你想要，我们尽量办到

三颖电器商行

专业批发

现货推出：PS2 代、DC128 位机、PSO 超薄机
手掌机类：GB 彩机、薄机、普机；SNK 彩机；PDA 原装机
索尼 PS 原装机：一手的进货渠道，批发超低的价格
世嘉Ⅱ型机：总代理智力通幻彩，普通机及多功能舞毯
跳舞毯：PS，PC 型，VCD 型，AV 直插电视型
GB 卡带 拥有特多品种，批发特优的价格。

详情请访问我们的网站：http://2000hu.cn99.com

本商行所有机种的周边配件品种繁多，卡带齐全，特别是 GB，MD，FC，PS 及攻略书均在数百个品种以上。

大曝光： 本商行实行面向全国价格大曝光，备有所有周边配件及卡带价格表备所(共 8 面)，每份 5 元，来函必复。另本商行设有专业人员进行调试及维修，让你买得放心，用得称心。

地址：浙江省义乌市稠州中路 92 号
联系人：徐桂生　邮编：322000
电话：0579-5535396　5539523
传真：0579-5520387
广州批发：020-81857059



安徽四海电玩 销售维修中心

邮购地址：合肥市安庆路 162 号　邮编：230061
邮购电话：0551-2644285

二手主机特价：SS 主机 9 成新(双手柄加电源)380 元
PS 主机 9 成新(双手柄加电源)600 元
主机邮费 10 元

现有特价 PS 原版碟上百种一律 48 元，邮费 10 元，满五张免邮费。

本店特聘专业维修技工师，专攻各类主机疑难杂症及 PS、PS2、DC 光驱、PS 光头无缺损，80 元均可修复，并质保三个月，无效退款。

所有邮购商品均由专人检测后寄出，款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退款。欢迎来电、来信，索取 SS、PS、DC、PS2 碟、动画 VCD、GB 卡带及所有软件目录，来信来函请附回邮信封及邮票。

本店长期以超低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、PS、SS、DC、动画光盘、DC、PS2 碟。

电话：0551-2644285　联系人：陈志强
批发热线：013003003125

天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

批发另售：

1、索尼 PS1、PS2、土星 SS，超任各型号主机及周边配制（PS1、PS2、SS、超任等游戏节目千余种）
2、彩色、夜光、黑白 GB 机（百余种卡）
3、十六位世嘉Ⅱ型机（全兼容、双制式百余种节目）
4、八位机（50 元/台）学习机（95 元/台百余种节目）
5、日本动画卡通片（百余种节目）

服务：专业维修并收购索尼、土星、超任、GB、世嘉机、卡

另在新光专卖办理全国邮购　业务联系人：张女士

（汇款时定要写清详细地址、邮编、电话，以免投递有误）

新光专卖：和平区滨江道 91 号（劝业至解放桥中间）
电话：022－27128075　邮编：300041
大明专卖：南开三马路 51 号（天商对面麦当劳前 100 米）
电话：022－27263218　邮编：300100

MAGIC The Gathering
万智牌攻略至尊



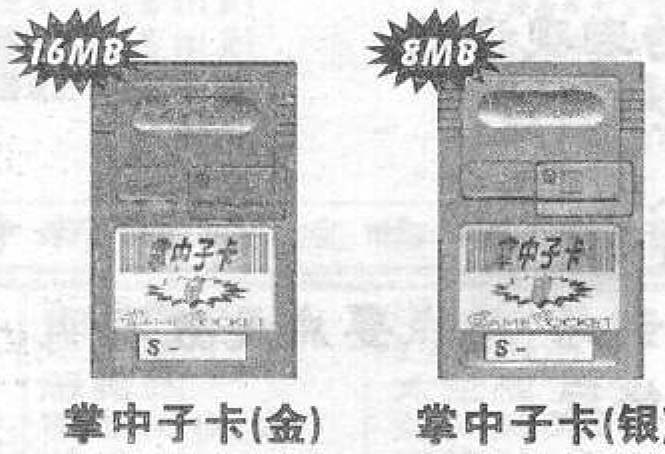
28元

《万智牌攻略至尊》24 开本，12 页彩页，黑白正文 168 页。随书附赠万智牌国际赛事 vcd 两张。

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里 16 号图书批发市场 130 号　北京春城书社
联系人：蒲国庆　邮编：100026
电话：(010) 64447183　邮资免取　需付挂号费 5 元（含 vcd 两张）

九如科技 GB 掌中精靈系列

GAME POCKET



掌中子卡(金)　掌中子卡(银)

万能型主机全新的外形让您耳目一新，其超强的备份功能更是让您大吃一惊。

新卡介紹



商店酷乐猫	洛克人 X	宝石猎人
节奏DJ4代	牧场物语3代	皮卡丘世界

有好玩的游戏可别忘了我噢！

GB 玩家的好伙伴



誠徵全國經銷代理商

四大超强功能组合：

1、操作簡單、快捷，上下左右一點就通。
2、可備份所有GB游戲卡，祇需一機在手便可玩盡天下游戲。
3、16位 CPU 控制，具有超强的録制功能，能在短時間内備份**新游戲**。
4、具有雙重功能（既能玩游戲又可備份），讓你玩游戲**更經濟，更實惠！**

JORU 九如科技設備廠

電話：(020) 84662405-6　傳真：(020) 84662791
工廠廠址：廣州市番禺區市橋珠坑村綫崗7巷1號　E-mail:joru@public.guangzhou.gd.cn
各分公司銷售熱綫：广州市:020-81904148　北京市:010-65245403　上海市:021-63084237　武汉市:027-88854519

上海卡达游戏机专卖店

超低价 **新品:PS one 彩色液晶显示屏 特价 880 元** 超低价

PS 机全配制: 1150 元 PS(one)全配制: 1220 元 DC(亚版)全配制: 1450 元	DC(美版)全配制(带上网卡): 1460 元 DC(欧版)全配制: 1380 元	GB 彩机 525 元 GB 薄机 250 元

配件品种

DC 原装手柄	DC VGABOX	PS 原装振动手柄	PS 分插	PS 舞毯
DC 原装振动宝	DC 2M、4M 记忆卡	PS 原装手柄	PS 制转	PC 舞毯
DC 原装记忆卡	DC 组装枪	PS 原装全彩光头	PS 枪	PS 四分插
DC 原装枪	DC 制转	PS 大摇杆	GB 笔充	PS 黑豹振手柄
DC 金手指	DC 沙球	PS 小摇杆	GB 放大镜	PS (PDA)
DC 延长线	DC 分插	PS 金手指	GB 灯	PS 延长线
DC 摇杆	DC 方向盘	PS 方向盘	GB 扩音器	

本店经营游戏机历史有 9 年了,配备专业维修人员、维修快捷、服务周到、质量保证、收费合理、服务承诺,立等可取。

另外因品种繁多,不能详例,如需详情,来电查讯 021-6324756

高价回收、N64、SS、PS、DC、GB、SNK、WS、平机、平卡、立体机、立卡等

地 址:上海市乍浦路 413 号(胜利电影院对面) 邮 编:200080

联系人:叶金龙 电话:021-63243756

交通路线:63、61、55、100、14、21、88、123、202、939、848、220 等

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

跨世纪大酬宾

超新登场:

99 真草雉京:外衣+内衣+裤子+手套+裤链=420 元
99K'上衣+裤子+项链=360 元(皮版)
98 草雉京(矢吹真吾):上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=400 元
八神庵:上衣+衬衫+裤子+项链=380 元
特瑞:上衣+裤子+手套+帽子+内衣=320 元

特价推出全皮版:

98 草雉京:上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=450 元
98 八神:上衣+衬衫+裤子+项链=420 元
斯科尔:上衣+内衣+裤子+项链=460 元
斯科尔舞会服装:上衣+裤子=420 元
塞法:大衣+内衣+裤子=400 元
莉诺亚:上衣+内衣+护腕+项链=380 元

99 真草雉京裤链	60 元/条
99 真草雉京手套	35 元/副
八神裤子	85 元/条
七枷社裤子	85 元/条
K'裤子	160 元/条
全勋裤子	120 元/条
99 真草雉京内衣	120 元
外国僵尸魔鬼面具	60 元
K'项链	35 元/条
HOT 项链	35 元/条
谢霆锋项链	35 元/条
魔鬼皮带	80 元/条

克里丝:上衣+内衣+裤子+项链+护腕=280 元
98 罗伯特:上衣+裤子=260 元
七枷社:上衣+裤子+背带=280 元
学生装(立领装):上衣+裤子=240 元
女神异闻录:
周防达哉:上衣+裤子=260 元
荣吉:上衣+裤子=260 元

HOT 教跳舞 VCD 80 元/套(包括滑步、特技)
HOT 肥裤子 80 元/条(颜色全)
HOT 写真集 50 元/本(品种多)
斯科尔项链 50 元/条 戒指 40 元/个
莉诺娅项链 80 元/条

草雉京领标	10 元/对	草雉京头带	20 元	草雉京皮手套	80 元
特瑞帽子	35 元	八神项链	35 元	HOT 明信片	50 元/套
HOT 头巾	35 元	HOT 电话本	30 元/个	HOT 背带裤	160 元/条(颜色全)

特价推出格斗王钥匙链 包括:草雉京、八神、樱花大战等等,15 元/个。
特价推出格斗王胸章 包括:草雉京、八神、心跳纪念品、幽游白书、各种漫画主人公等 25 元/个。
特价推出 HOT 胸章 包括:TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫,Kang Ta 每 25 元/个。
特价推出 HOT 钥匙链 包括:TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫,Kang Ta 每 25 元/个。
特价推出 HOT 项链 包括:95 年标志和 98 年标志 TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫,Kang Ta。

HOT 幸福黑底白边大衣 160 元/件
HOT 四件套:银灰马夹+外白短袖+内黄长袖+肥裤子=300 元
HOT2000 北京演唱会出场服:西服+衬衫+领带+裤子=380 元(We are future)
HOT 套服:西服+裤子=300 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服:上衣+裤子+400 元

玩友有特殊要求,本店还可订做,保证忠于原版,本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险,如有邮购丢失现象均可索赔。

(注:如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚,均写净量尺寸,把自己的联系电话写上,一定把字迹写清楚,索取 2000 年新游戏服饰相片及详细资料每份 15 元,千万不要错过机会)。本广告长年有效。本店网站制作过程中,敬请期待!

地址:哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号
邮编:150080 收款及联系人:杜遴遴
联系电话:(晚)0451-6670072 传呼:(0451)128-5102818
批发专线:013904646351 E-mail:dladm@263.net

《电软》征求作者及文章启示

1. 电玩大局纵横谈
   对游戏业发展的宏观评论
2. 家用游戏机评论
3. 主机维修、保养、常识
4. 游戏大作详细攻略
   冲锋陷阵,亲历亲为,难点要点悉数写明
   无论机种,只要好玩
5. 电玩见闻
   电玩百态,可笑可悲可喜可怒,文字漫画皆可

投稿规则:

一、录用文章作品其著作权归《电子游戏软件杂志》所有
二、凡经刊登,本杂志必付稿酬
三、严禁一稿多投及抄袭
四、凡发现上述情况,本刊有停止刊登必追诉当事人责任之权利

来稿请寄:北京 6129 信箱 编辑部 邮编:100061

E-mail:vgame@public.bta.net.cn

加入电软,实现心中理想!

北京千里马游戏行邮购价目表

真价现货 绝不虚报

购 GB 机玩友注意:为了杜绝烧机,也为了省下大把电池钱,请考虑高品质的:千浩 GB 充电宝(薄,彩超长 17 小时)+保护神电源(超稳定,薄彩,单独购买 28 元/个)78 元/套免邮费

★彩色 GB 套餐:彩色超薄机+专用皮套+专用放大镜+千浩 GB 充电宝(薄,彩超长 17 小时)+保护神电源(超稳定) 电询超低价 (邮费 20 元)

★GB 套餐 C:GB 口袋超薄机+皮套+放大镜+手柄+千浩 GB 充电宝(薄,彩超长 17 小时)+保护神电源(超稳定) 电询超低价 (邮费 20 元)

世纪中文经典 12 合 1(真 96M) *到那里找这么好的卡!* 正宗 97 格斗天王,勇者斗恶龙怪兽篇中文,萨尔达传说 DX 中文,银河之星中文,七龙珠 RPG 中文,真命大富翁中文,太空战士 4 中文,口袋侏罗纪中文,第二次机器人中文,吞食中文,三国志中文,圣剑传说 178 元

索尼套餐

PS2 主机+原装多级震动手柄+原装 8M 记忆卡+DVD 引导盘+游戏+PS2 专用大电源+PS2 专用横竖托架(两件套) 保真激爆价:**3750 元** (含邮费)

PS ONE(微型 PS 机) +专用原装振动手柄+原装变压器+专用电源+记忆卡+游戏+专用直读+清洗剂 震撼实价:**1400 元** (含邮费)

DC2 倍记忆卡+DC 金手指 特价 230 元/套(含邮费)

PS2 顶级直读(兼容 PS 游戏,绝不烧机包安装,送 10 个 PS2 新游戏) **350 元**

PS2 专用普通直读 (包安装, 送 10 个 PS2 新游戏) **120 元**

★全新 PS7501(5501 主板)+手柄+记忆卡+游戏+CD 盒 **1150 元**(含直读,原 AV 线,电源,保用单,含邮费)

★全新 PS9002(原包)+手柄+记忆卡+游戏+CD 盒 **1200 元**(含直读,原 AV 线,原电源线,保用单,含邮费)

★全新 PS7501(原包)+手柄+记忆卡+游戏+CD 盒 **1200 元**(含直读,原 AV 线,电源,保用单,含邮费)

DC 豪华套餐 DC 主机+原装手柄+连发手柄+2 倍记忆卡+DC 金手指+DC 震动包+原版游戏+专用大电源+DC 游戏 10 个(任选) **超低价** (含邮费)

DC 特价正版盘(经典收藏,娇正光头)	DC 刀魂 360 元	索尼克 160 元	2012 战机 160 元	VR 足球 2000 250 元	
F1 赛车 150 元	D 之食卓 2 380 元	魔剑 X 250 元	僵尸复仇 350 元	黑派间谍 150 元	宝藏传说 160 元

千里马攻略书特惠卖场开张了! 10 元=35 元!

开张大送礼: 购任意一本攻略书,只须加 10 元手续费,即可再获得价值 35 元的 PS 热门大作《恐龙危机 2》收藏究极攻略书+恐龙危机 2 游戏/套,快快行动! 以下价格均免邮费(小攻略除外),以下价格长期有效。

特别推荐:《恐龙危机 2》收藏究极攻略书,110 面进口铜版纸印刷,内容包括:完全图解攻略+恐龙图鉴+隐秘解析+超级金手指+最终档案……G 霸王荣誉出品,只售 25 元。

18 元特价区	18 元特价区	25 元精装区	25 元精装区	35 元豪华区
GB 口袋金银(全彩 86 页)	GB 心跳回忆(全彩 112 页)	DC 莎木(送 DC 精选 VCD,全彩 58 页)	PS 机器人大战阿尔法(全彩 145 页)	PS 心跳回忆 2 豪华版(全彩 287 页)
GB 口袋 4 合 1(红黄蓝绿全彩 127 页)	GB 萨尔达(全彩 110 页)	GB 游戏 300 大全(彩 256 页)	PS 修道院之谜超值(全彩 159 页)	PS 太空 9 珍藏版(全彩 224 页)
GB 牧场物语(全彩 100 页)	GB 数码暴龙(全彩 95 页)	GB9 合一(炸弹人 RPG,大贝兽,勇者,黑船党,天狗党,机器冒险,纯爱手机,大战争,全彩 352 页)	PS4 合一(放浪,基连野望,寄生 2,修道院全彩 127 页)	PS 龙骑士战记豪华版(全彩 237 页)
GB 合金装备(全彩 97 页)	PS 实况 2000(黑白 180 页)	PS 机动战士(全彩 96 页)	PS 游戏王(全彩 137 页)	PS 太空 8 珍藏版(全彩 286 页)
GB 炼金术士(全彩 90 页)	PS 生化危机 3(全彩 129 页)	PS 超值 4 合一(北欧,寄生 2 西游记,生化枪版,送生化盘全彩 128 页)	PS 基连野望(全彩 96 页)	PS 龙战士 4 豪华版(送游戏全彩 159 页)
GB 樱花大战(全彩 60 页)	PS 洛克人大冒险(全彩 95 页)	PS 吸血鬼(全彩 119 页)	PS 女神异闻录(全彩 95 页)	PS 劲舞指导豪华版(全彩 429 页)
GB 勇者斗恶龙怪兽篇(全彩 111 页)	PS 龙骑士+寄生 2(黑白 94 页)	PS 大航海 4(全彩 143 页)	PS 北欧战神超值(全彩 168 页)	PS 高达 GF 收藏版(全彩 478 页)
GB 游戏王 1(全彩 111 页)	PS 盗墓者 4(全彩 111 页)	PS 勇者 7 超值(全彩 92 页)	PS 神来(全彩 128 页)	GB 口袋金银收藏版(全彩 296 页)
GB 游戏王 2(全彩 111 页)	拳王 2000(送 VCD 全彩 160 页)	PS 午夜列车(全彩 96 页)	PS 恐龙危机 2 收藏版(全彩 110 页)	
GB 游戏王 3(全彩 111 页)	PS 太空战士 9 普通版(全彩 113 页)		PS 放浪冒险(全彩 112 页)	
	北通金手指大全(黑白 150 页)			

特新游戏攻略书请随时电询超低价! 以上攻略书大小均为 32 开。

三元小攻略						
红色警戒	星之海洋	古墓 2	陆行鸟 2	沙丘 2000	圣灵机	阿兰多拉
太空战士 8	幻想水浒	封神演义	金手指回顾 2	屠龙战士	北欧女神	基利野望
恶魔城	太空战士 6	武藏传	洛克人 2	实况足球 4	修道院之谜	R4+GT
宿命传说 2	女神异闻罪	生化危机 1	妖精战士 3	女神异闻罚	梦幻骑士	龙战士 4
龙战士 3	寂静岭	梦幻 4+5	牧场物语 2	太空战士 9	放浪冒险潭	灵魂力量
三国志 6	天诛 2	太空战士 7	机器人@	Q 版坦克	时空之轮 2	心跳回忆 2
燃烧战车	格兰蒂亚	武士道烈传	圣战士	街霸 EX	飞龙 1+2	西游记
机器人 F	异度装甲	生化危机 2	暴风战士	金手指 3	生化枪	龙骑士
浪漫沙加	圣剑传说	罗刹之剑	拳王 2000	99 拳皇	波波物语	高达 GF
寄生前夜 1	心跳回忆	幻想传说	秘宝传说	最终幻想	007	不论多少邮费一律 2 元/次
银河之星 2	前线任务 3	雅典娜	金手指回顾 1	寄生前夜 2	盗墓者 4	
太阁 2+3	生化危机 3	多鲁哥大冒险	金手指 4	狂野历险 2	午夜列车	

千里马会城门店(新店):地铁军博站下车向东,北蜂窝路会城门新华书店内。(本月购 DC 机送原装上网卡和上网盘)

千里马沙窝店:海淀区太平路沙窝工商银行旁,丰台玩友坐 354、335 沙窝站下车东行 100 米,308、605 路也到。

千里马古城店:地铁古城站西北口,日月商城内

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

邮编:100043 查询电话:010~68880168

千里马专业维修部认为:1. 合理的维修费用,应在 50 元以内。2. 非专业的所谓"维修",会对主机造成不可修复的损害。

GB 机新伴侣 一举解决玩家隐忧

一直让玩家头痛的 GB 机电池花费太多及频繁被劣质电源烧机的问题,近期已被解决。由北京中关村一家高科技企业生产的千浩充电宝,首次大胆采用高档进口镍氢电芯,一次充电可提供 GB 彩机长达 17 小时的工作时间,即便颇耗电的 GB 超薄机,也能坚持 10 小时以上,其性能是国内同类产品的 3 倍左右,达到甚至超过日本同类产品,而且不存在越充越少,短时间内就失去效果的"记忆效应"。随充电宝附送的千浩电源保护神采用了特殊电路设计及优质原器件,杜绝烧机死机,大幅延长主机寿命。近期此产品已在全国各游戏专卖店上市。

广告速递

辽宁鞍山汇发电器邮购快讯

邮费 6 元一次
10 件起免邮费
(报价 90 天内有效)

优质快捷:30 万元的库存确保您的款到马上发货除广东省外 5 天—15 天均能收到邮包。
质量保证:所有的商品均为全新正品经严格测试后才装箱发货文字卡装有全新记忆电池留有测试记录。

- ★全新灰色标准 GB 普机全套 310 元
- ★全新北通 GB 普机全套 310 元
- ★9 层新原装超薄 GB 机全套 310 元
- ★九层新原装 GB 彩机全套 520 元
- ★科王 800 秒复读机东方龙 135 元
- ★小霸王 200 秒复读机 SB-200L 型 200 元
- ★永华 260 秒复读机 HF-999B 型 190 元
- ★全新原装 GB 超薄机全套 370 元
- ★全新原装 GB 彩机全套 620 元
- ★16 位德金世嘉 2 型机全套产达卡一盘 135 元
- ★16 位双制式世嘉 2 型机全套送卡一盘 145 元
- ★科王 800 秒复读机千禧龙 150 元
- ★挑战者 100 秒复读机 GK-02 型 110 元
- ★全新 PS900X、750X、10X 袖珍机型号齐全电询低价

★GB 音机配置如下:背包+皮套+电源+格斗手柄+对打线+放大镜+原装电池+25 元卡带一盘

全新 GB 卡:1 件—9 件邮费 6 元一次(10 件以上免邮费)

古墓丽影 2 代	彩专	78 元	勇者斗恶龙怪兽篇(中文)	彩共	39 元	口袋妖怪一代(红)	共通	18 元
合金装备(燃烧战车)	彩专	40 元	口袋妖怪 2 代(绿)中文	彩共	20 元	格斗学园	彩共	25 元
飞机专辑 8 合 1	共通	26 元	太空战士 8 代(中文)	彩共	29 元	萨尔达传说 DX(中文)	彩共	30 元
奥布利与亚特	共通	16 元	追踪赛车 2 代	共通	12 元	口袋妖怪 4 代(中文)	彩共	26 元
铃木机车	彩专	30 元	彩虹 6 号(彩虹行动)	彩专	35 元	魔法骑士 2 代	共通	25 元
太空坦克	彩专	33 元	未来战车(赤色要塞)	彩专	43 元	恶魔城传说	共通	9 元
幽游白书 3 代	共通	13 元	悟空外传	彩共	30 元	心跳回忆体育版	彩共	45 元
汤姆与吉瑞	彩专	18 元	牧场物语 1 代	彩共	34 元	比卡丘弹珠台	彩共	23 元
口袋卡片(卡片英雄)	彩共	27 元	佐罗	彩专	28 元	洛克人 8 代	共通	14 元
第三次机械人大战(中文)	彩共	32 元	兔八哥(兔宝宝 4 代)	共通	18 元	名侦探柯南 1 代	共通	13 元
99 格斗王(格斗 2000)	彩共	40 元	玩具兵(玩具军人)	彩专	33 元	斩红郎无双剑	共通	23 元
口袋妖怪银(中文)	彩共	30 元	少年街霸&	彩专	39 元	口袋妖怪 2 代(绿)	共通	18 元
牧场物语 2 代(中文)	彩共	40 元	口袋妖怪金(中文)	彩共	30 元	勇者斗恶龙怪兽篇	彩共	33 元
大富翁(中文)	彩共	27 元	牧场物语 1 代(中文)	彩共	38 元	麻雀王	彩共	25 元
小叮当 2 代	共通	9 元	游戏王 1 代(中文)	彩共	50 元	99FIFA	彩共	23 元
信长野望 2 代	彩共	23 元	坏玛莉 3 代	彩专	40 元	95 格斗天王	共通	13 元
忍者龙剑传	共通	9 元	牧场物语 2 代	彩共	33 元	悟空激斗传	共通	9 元
实况足球	共通	13 元	大富翁	彩共	22 元	8 合 1 赛车专辑	共通	26 元
牧场物语 1 代	共通	18 元	篮球飞人 2 代	共通	14 元	坏玛莉 2 代被盗的财宝	彩专	35 元
98FIFA 足球	共通	16 元	光之继续者	共通	22 元	异形 3 代	共通	9 元
萨尔达传说 DX	彩共	25 元	幽游白书 4 代	共通	13 元	玛莉 7 代	共通	12 元
鬼太郎	共通	16 元	三国志 1 代(中文)	共通	18 元	越野赛车	彩共	25 元
三国志 2 代	彩共	24 元	口袋妖怪 3 代(青)	共通	18 元	洛克人 5 代	共通	13 元
第三次机械人大战	彩共	27 元	罗德岛战记	彩共	23 元	龙珠飞翔传	共通	16 元
R-TYPE1+2 合集(神龙拳)	彩共	25 元	99NBA	彩共	23 元	大金刚	彩共	22 元
天使之翼(少年足球)	共通	15 元	美国 F15 战机	共通	9 元	口袋妖怪 1 代(红中文)	彩共	20 元
圣剑传说	共通	20 元	炸弹人 8 代	彩共	26 元	007 情报员	共通	16 元
街头霸王 2 代	共通	13 元	女神转生 2 代	彩共	25 元	西游记	共通	12 元
吞食天地 3 代(英雄传)	共通	18 元	国盗物语	共通	9 元	口袋妖怪 3 代(青中文)	彩共	20 元
口袋妖怪 4 代(黄 8M)	彩共	26 元	大海战	共通	9 元	超级大金刚 1 代	共通	16 元
三二四驱车 2 代	共通	16 元	同级生(口袋恋爱)	共通	17 元	沙王	彩共	22 元

虎鸽 2 代	共通	16 元	孤岛冒险 2	彩共	32 元	林克船长	共通	12 元
石头一族	共通	12 元	大金刚 3 代	共通	16 元	亚特兄弟	共通	9 元
法拉力赛车	共通	9 元	口袋妖怪金	彩共	21 元	音速小子 5 代	共通	12 元
蜘蛛人	共通	9 元	陆海空大战略 2 代	彩共	23 元	驼背神婆	共通	9 元
巴比娃娃	共通	12 元	魂斗罗 6 代	共通	9 元	女神转生外传	共通	16 元
坏玛莉与炸弹人	共通	10 元	SD 机械人大战 完结篇	共通	20 元	街霸 4 代 勇者之梦	彩专	30 元
狮子王	共通	13 元	饿狼传说 3 代(RB 饿狼)	共通	13 元	飚车王(驾驶员赛车)	彩专	33 元
火枪英雄	共通	9 元	96 格斗天王	共通	17 元	小美人鱼	共通	9 元
NBA2000	彩专	43 元	第二次机械人大战(中文)	共通	26 元	兔宝宝 3 代	彩共	22 元
1942	彩专	33 元	太空战士 4 代(中文)	共通	19 元	金刚战士(鸟人战队)	共通	10 元
神风特攻鼠	共通	19 元	双截龙 2 代	共通	9 元	兰精灵 2 代	共通	9 元
音速小子 6 代	共通	12 元	地下杀人事件 2 代	共通	13 元	菲力猫	共通	9 元
沙漠风暴	共通	12 元	97 格斗天王	共通	26 元	人猿泰山	共通	9 元
兰精灵 3 代	共通	9 元	口袋妖怪(银)	彩共	20 元	战场之狼 2 代(死亡禁区)	共通	9 元
兰精灵 1 代	共通	9 元	坏玛莉 2 代被盗的财宝	共通	25 元	方块小子	共通	12 元
蚯蚓战士(地球虫)	共通	12 元	忍者神龟 3 代	共通	9 元	蝙蝠侠	共通	9 元
怪鸭历险记	共通	9 元	美国队长(上尉密令)	共通	9 元	剑魂	共通	10 元
轰炸南斯拉夫	共通	9 元	泡泡龙 4 代	彩共	22 元	贝利足球	共通	9 元
丛林冒险	共通	9 元	三国志 2 代(中文)	彩共	27 元	5 合 1 格斗专辑	共通	30 元
特殊警察	共通	10 元	侍魂	共通	13 元	复仇者	共通	9 元
飞龙剑侠	共通	10 元	高桥名人冒险岛 3 代	共通	12 元	侏罗记公园 2 代	共通	12 元
泡泡龙	共通	9 元	V 拉力赛车	共通	13 元	风中奇缘	共通	12 元
魔法气泡外传	彩共	29 元	真人快打 3 代	共通	13 元	机甲警察	共通	9 元
真人快打 4 代	彩共	23 元	忍者蛙	共通	9 元	阿拉丁神灯	共通	12 元
T2	共通	9 元	超级玛莉 3 代	彩共	26 元	小熊怪兽	彩专	48 元
兔宝宝 2 代	共通	9 元	第五次机械人大战(中文)	共通	26 元	摔跤 2000	彩共	33 元
夏季奥运	彩共	25 元	铁拳 3 代	共通	13 元	玩具总动员 2	彩共	26 元
金刚战士 3 代	彩专	33 元	荒原大镖客	彩共	23 元	DDR 劲爆热舞	彩专	40 元
炸弹人 RPG	彩专	26 元	虎鸽 1 代	共通	9 元	2000FIFA	彩专	33 元
蚂蚁战士	彩专	22 元	汤姆与吉瑞	共通	9 元	洛克人记忆版	彩专	32 元
游戏王 3(中文)	彩共	27 元	黄金鼠	共通	13 元			

配件类:全新周边零配件,1 件——9 件邮费 6 元一次(10 件以上免邮费)

野牛 2 代振动手柄	50 元	PS 美版彩色透明带 VR 双振动手柄	45 元	PS 太 8/99 拳王打火机	各 15 元	SS/SFC 多功能手柄	各 19 元	MD 主机/掌机电源	15 元/25 元
PS 机外壳	50 元	各种 GB 连机对打线	均 8 元	5 # 充电电池 4 节	13 元	GB 格斗手柄 普/薄/彩	各 8 元	99 拳王/太 8 项链+戒子	各 12 元
PS120B 记忆卡(芯片)	50 元	电脑用格斗王手柄	29 元	GB 普机立体声耳机	10 元	SNK/MD 掌机镜面带贴膜	各 12 元	8 位 FC 机 15 针手柄 2 支	10 元
GB 镜面(带贴膜)普/薄/彩	各 6 元	电脑用月型手柄	29 元	DC 用 AV 线 .S 端子 .RGB 线	各 24 元	MD 二型机 AV 转换盒	10 元	无线遥控耳机带收音	45 元
GB 皮套普/彩/薄	各 9 元	36 片 CD 册	12 元	PS 主机电源板 5 针/7 针	50 元	PS 中文金指卡(送新书)	36 元	GB 彩机挂带	7 元
PS 格斗手柄	20 元	PS 连机对打线	10 元	SS S 端子线	13 元	SS/PS21 针 RGB 线	12 元	SS 街机大摇杆	85 元
MD 飞行摇杆	20 元	GB 薄/彩可充电池组(送电源)	23 元	GB 万用对打线	10 元	GB 彩/薄两用放大镜带灯	12 元	SS 红外线遥控手柄 2 支	30 元
PS S 端子线/AV/手柄	各 8 元	GB 笔式充电器彩/薄通用	23 元	GB 普/薄/背挎两用包	各 8 元	PS 仿原装双振动手柄	35 元	GB 机彩壳/彩/薄送工具	各 25 元
PS15 格记忆卡(芯片)	25 元	PS 太 8 腰表	40 元	PS 黑色大背包	25 元	MD 六健小手柄	8 元	SS/PS 220V-110V 电源	15 元
MD 连发带摇杆大手柄	15 元	PS 太 8 烟盒(带打火机)	30 元	GB 电源 普/薄/彩	各 7 元	SS 手柄	13 元	PS 散热风扇	29 元
				PS 专用制转	32 元	GB 普/薄/彩三用放大镜带灯	12 元	GB 彩薄两用照明灯	9 元

万无一失的邮购方法:一笔一画书写收件人名址,尽量留可靠的联系方式,现金必须邮局汇款,信内勿夹寄现金。另有 MD 卡 100 余种质优价廉,请浏览 WWW.HFGAME.COM 或电询。

邮购汇款地址:辽宁省鞍山市 333 信箱 邮编:114000 收款人:张丽君 电话/传真:0412-6955531 批发零售店址:(此地址不收汇款)鞍山铁东乐雪五一路综合批发市场四楼 4C-23 档口 汇发批发部

广州纽沃德电子公司

本公司为世嘉公司授权中迅代理"DC"主机之华东总代理,所销售主机均为原装正宗,由香港直接入货,长期专业批发 DC 主机、PS 机、PS2 机、超新 PSONE 便携机、GB 机以及主机周边配件、软件、GB 卡带等,欢迎各地客商来电、来涵洽谈合作,公司宗旨:

"携手共进,共创未来"

当今业界,风起云涌。世嘉 DC 机以高性能、低价位、高品质及成熟而受国人欢迎的软件技术,必受国人之爱戴。PS2 改机也成新宠,新的浪潮业已显现。PS1、PSONE 如日中天,GB 机大行其道,电玩世界好不热闹,本公司将出厂价供应各主机的配件及周边,一手的主机销售价格,给您的销售提供保障。各式软件:PS、SS、DC、PS2、CD、VCD 动画,更是品多价廉,量大优惠。欢迎前来批发。

现本公司诚招全国各地区分销商以及总经销

公司地址:广州市沿江西新基路 26 号(五金大厦)四楼
电话:(020)81871103　传真:(020)81871103
手机:13003406558 13002571904　联系人:卫先生、谢小姐
门市地址:广州市西堤二马路 8 号(南太市场)A030 档 B108 档

电话:(020)81883100　(020)81883852
苏皖总经销:南京新世界电子电器批发中心
地址:南京建宁路 12 号金桥市场东三楼 734 包间
电话:(025)5621582 5613838-2277 5633814


玩的
就新
就刺激
就爽
PSX Compatible
北通 野牛Ⅱ
BTP-9009 振动手柄 ¥75.00元
北通 四分插
BTP-7001 可四人同玩游戏 ¥70.00元
北通 多彩
BTP-02 连发手柄 ¥45.00元
北通 野牛
BTP-9003 振动手柄 ¥65.00元
北通 大摇杆
BTP-P321双振动 ¥115.00元
北通 方向盘Ⅱ
BTP-P411双振动 ¥155.00元
北通 铁手振动光枪
BTP-9002 振动光枪 ¥79.00元
北通 赛车
BTP-9005 振动手柄 ¥85.00元
北通 中摇杆
BTP-P322双振动 ¥95.00元
北通 格斗之王
BTP-9006 连发手柄 ¥38.00元
北通 飞行摇杆
BTP-P323 双振动 ¥115.00元
其它产品资料免费索取
BETOP
北通产品
利昌行有限公司
TEL:020-81391404 FAX:020-81710500 Email:betop@public.guangzhou.gd.cn
邮购地址:广州市文昌南路10号(邮费一律15元) 收款人:梁海昆小姐 邮编:510140

鬼门关还是贺新年

北京一场小雪，猛觉年关将近，似乎到了算帐的时候。中国有句俗话，“别看眼前闹得欢，小心秋后拉青单。”账是各有各的算了。日本游戏业的这个冬天是够冷了。索尼、世嘉、SNK、BANDAI的财务报表一定令股东们牙齿打颤。任天堂钱包鼓鼓的，但路是越来越窄了。这红旗到底能打多久，除了令人钦佩之外实在令人怀疑。微软正财大气粗的往外掏银子，因为刚刚下水，还不知水有多深，还没被水呛过，望着广阔无垠的游戏市场，心里一定充满了憧憬。但明年呢？看微软是不是会硬起来。国内游戏业街机就不用提了，国产游戏似乎没有大的突破，游戏公司经历了头几年的雄心壮志和野心勃勃之后，信心普遍不足。这从风险投资很少进入国内游戏业就可以看得很清楚了。就《电软》而言，今年最重要的工作，除了继续把杂志奉献给读者外，还出版了《GAME BOY 千年珍藏本》、《都市流行》春、夏、秋、冬版（冬季版将于12月初出版），四辑《游戏批评》，还有将于12月中旬出版的《菜鸟通》。

以上这些各家的帐，大概都要等到年初，才能盘点清楚。我们将会陆续报道给读者。

《游戏批评》活得不错

《游戏批评》第3辑“编者的话”的题目就是“活着，真好”。因为准备赔钱做，居然没赔，所以感觉“活着，真好。”第4辑印量又大幅上攻，不仅“活着”，而且“活得不错”。说实在话，《游戏批评》这类的刊物，大概只有在国内才会“活着”，而且“活得不错”。有些读者提出，原因一方面是大陆读者文化水准相对较高，另一方面《游戏批评》定位独特，与时下纷繁的游戏刊物都不相同，文章又有相当水准，畅销应该不难理解。（《游戏批评》第4辑12月5日发行，定价6.50元）

《菜鸟通》超值入市

以游戏攻略为主的《菜鸟通》将于12月中旬发行，特点是内容实用，游戏大作及时刊载。另外就是定价超值，让读者轻松享受。（《菜鸟通》第1辑12月15日发行，16开，112面，5.50元）

招聘编辑

本刊将招聘编辑两名。性别不限，熟悉游戏，敬业，最好略通日文。

应聘者请将简历寄至：北京6129信箱 招聘收 邮编：100061

电话：67184354

闯关族的家



我给贵刊提一点建议，本刊的攻略人行道里连载的攻略小说太多，太占篇幅，而且也并无太大的价值，希望“电软”能减少攻略小说。我觉得“电软”的2000增刊里莎木那种攻略最棒，盖了帽了，还有北欧战神传，我希望多刊登一些类似它们的攻略指南。

再者，我的朋友说，希望“电软”尽快出CRISIS2的攻略（因为DQ7和FF9的攻略别的刊物已有了，而恐龙危机2是人气很高的游戏，攻略还未发行，一定很火，我也买了一张，希望早出攻略）。

最后，祝贵刊越半越好，读者越来越多。 北京　赵默

沁园春·雪

电玩风光，千里尽知，万里皆晓。

望长城之外，四方争霸，举国上下，磨拳擦掌。

生化危机、最终幻想，欲与电影试比高。

须彩监，看超级大作，分外妖娆。

游戏如此多娇，引无数厂商竞折腰。

惜超任磁盘，读速略慢；世嘉土星，三维稍逊。

一代天骄，当数索尼，只是内存嫌不足。

俱往矣，数风流主机，还看今朝。

安徽　顾靖

《FF9》这部七月以来红透半边天的RPG超级大作，身为权威的你竟然在十月才推出它的补充要素，而这些要素早在八月号的其他杂志中出现过了！所以，深受读者所爱的“游戏研究所”似乎便失去了价值。我们再去看“秘技库”，给我的感觉除了伤心还有气愤！特别是十月号中，三个《FF9》的所谓秘技实在不能不让我相信你们对来稿是从不筛选的。我不想过多分析这三个秘技有多平凡、多错误，我只告诉贵刊一点便已足够了，那便是在下在打穿《FF9》时，有七个角色，13种特技攻击力可达每击9999。

除此之外，贵刊似乎还忘记了自己是在中国办杂志，违背了“从实际出发，从中国的国情出发”的大前提。尽管次世代主机PS2、DC，快要上市的GAME CUBE、X—BOX似乎都已成为现时游戏机市场的主流，但我却希望贵刊别忘了它们的价格在中国是不可能马上被大部分玩家所接受的。我之所以说这些，是因为贵刊到十月号了，居然连《射雕英雄传》的具体介绍都没有，而只在新闻里有些小消息，太令我

震惊了，这部即将上市的SCE制作的全中文RPG大作，这部令全中国PS玩家无不欣喜若狂的大作，贵刊居然如此简单的一笔代过，代之的是更多的并不怎么样的DC和PS2游戏。

最后，我想提醒一下贵刊：《恐龙危机2》的攻略及补充要素已出现在了几本GAME刊物的十月号里，而好像贵刊还不知道《D2》已发售了吗？希望不要在我打穿几次后才在贵刊里见到它的踪影！ **四川　郑俊杰**

我想对你们提一些小小的建议：第一，贵刊在彩页上做的还不到家，其中的原因是多方面的，我觉得贵刊没有自己独特的“个性”。贵刊总是今天怕得罪世嘉派，明天怕得罪索尼派，后天怕得罪任天堂派，现在又多了一个微软，这样下去，贵刊的“个性”已慢慢淡没了，杂志已经没有了“老大”的气质(坏了，跑题了，对不起)。第二是彩页问题，我认为游戏已不再是游戏，而是艺术，专业的，而贵刊的封面都是一些游戏人物，某某画的画，动画人物，漫画人物。贵刊能否登一些游戏大腕的照片，比如久多良木、鸟山明、比尔盖茨等一些大照片，再比如：X－BOX发售或一些信息，可以用比尔、盖茨拿着X－BOX的大照片做为封面，那可真是“酷”“帅”，当我看起时，我一定会说“不愧是‘老大’、‘电软’万岁！”

河北　崔维克

龙哥，龙哥一回头，罗纳尔多不进球；

龙哥，龙哥二回头，乔丹改打羽毛球；

龙哥，龙哥三回头，长江桥断水倒流；

龙哥，龙哥四回头，黄河水止不再流；

龙哥，龙哥五回头，震倒《电软》办公楼；

龙哥，龙哥六回头，北京女生齐跳楼！ **陕西　徐中**

我希望电软出一本专门介绍“生物危机”系列的书，收入全部资料、原画设定，对全系列各种怪物，武器，道具等的特性、名称、变迁(进化)过程等图文并茂地作详尽介绍，介绍出现过的角色及全系列剧情，披露秘技和小秘密，尽量做到应有尽有，不厌其详！这样的一本书用16开全彩，线装，售价约在12—16元之间。

广州　LYZ

我想提一个意见，当然也是为了我自己。我想，贵刊能不能办一个“投诉台”、“投诉站”之类的栏目，用来反映读者邮购《电软》上所登广告上的商品，对广告商进行批评或表扬，以维护读者利益，使读者能更好的支持贵刊，阅读贵刊，促进贵刊的发展，与读者进行交流，也正是贵刊特色。

上海　马观钢

封面、中插，作为一本正规的娱乐杂志，封面、中插是很重要的，贵刊动不动就拿几个不认识的漫画人物作封面、中插，实为贵刊的一大失误，游戏杂志就应以游戏人物作封面、中插，像99年第6期“万人迷”不知火舞就不错，不过2000年第1期的封面真够吓人的……

贵刊目录左上方的方块是本期封面的黑白缩小版，能否将它换成下期封面的黑白缩小版，这是很重要的哦！

辽宁　王平

我又有一些意见要提了。我是工科的，习惯用例子开说。

第11期，第3页有关PS2报道之倒数第3行“也随之爆跌”。“爆”实为“暴”，想来暴涨与暴跌是共用一个“暴”字的。第7页王骏生稿，右半侧正数第1行“更佳眼中”??? 实在错的莫名奇妙显为“更加严重”。这样的错字前几期杂志中也有。我们也许可以把这些归结为排版错误，技术问题，无类你也说过娱乐休闲杂志有错别字无碍大体，我们暂且认同。

再看一些游戏数字，《游戏批评》第2期，第59页，原文“《GRANDIA2》在日本首发20万份两周内售完，甚至在国内也因盗版无法执行而出现正版售完，欲求难得的状况。”杂志第11期第5页《几家欢喜几家愁……》一文，倒数第4行原文：“DC上最畅销的游戏“格兰蒂亚Ⅱ”却只有17万套的销量。”两家数字为何不同？渠道不同造成的？有3万日本玩家退货？我也许只能这样解释：为了“歌颂”GAME AVTS之伟大，采信了积极数字，为了突出DC之不济，用了消极数字。可是做事，做游戏就不一样了，既然是一项工作就应该有严肃的态度去对待。(至少我是这么认为的）近来杂志给人的印象是略显浮躁，表面上是有些热闹，言之甚空。有的稿件不免耸人听闻(尤其是标题)，有的消息故作惊人之语，却语之无物。我想，这不是杂志应有的风气。但愿是数字来源有问题，但愿是误传小道消息，但愿是……，如果没有这些“但愿是”岂不更好？

江苏　许致远

两本杂志列出的数字有出入，细心的读者并没有放过。许致远读者来信指出了小编们的工作中的失误，引起了众小编的重视。这是我们碰到的一个新问题，因为两本杂志的小编采用了不同的消息来源，造成数字不相符。无类在此代表诸位小编向大家表示歉意，今后我们会采取措施避免发生类似的情况。我又查阅了十月份日本方面公布的销量数据，《格兰蒂亚2》当时准确的销售量应该是182,000份。12、作者在文章中发表观点和读者对作者的文章表示看法，这种事情对于杂志这样的媒体来说，是最正常不过的了。就作者而言，如果写出的东西没有人理睬，无声无息，所谓“泥牛入海无消息”，这恐怕算不得好文章。再说通篇都是“白开水”文字、淡而无味的杂志，不会有什么读者，杂志社也就该关张了。我们之所以选用王骏生的文章，就是因为他写的东西不仅文笔流畅，更重要的是观点鲜明，言之有物。就凭他的文章能引起读者的争论这一点，足以说明文章本身比较有分量。实际上，从读者来信分析，赞扬王

骏生的还是占了绝大多数。读者有不同的观点和看法，我们真诚欢迎大家来信来稿。

能否刊登一些老游戏的攻略？看到一位读者要求刊登的一大堆攻略(PS的游戏攻略)。我想对他说，他想要的那些游戏攻略现在市面上大都买的到，而一些老而经典的游戏攻略却很难找到了。比如DQ3、FF4等，这些游戏都非常经典，可遗憾的是现在大多都买不到这些游戏的攻略了。如果能在贵刊出的新书中看到这些游戏的攻略，那么一定会得到许多老玩家与新玩家的欢迎的，大部分玩家都是日文盲，所以这些攻略对他们来说是非常有用的。希望众编辑能对我的意见加以考虑。

西安　李琦

我最想说的是——王骏生，你过了。王骏生是你们杂志的特约评论员之一，文笔相当出众，但过于喜欢钉棺材板，而且特喜欢给SEGA钉。看了第11期之后，我忍不住想说些话了。王骏生同志走的是琼瑶阿姨的悲情路线，这大家都知道，但王骏生为什么总是哭SEGA呢？SONY的PS2开发成本高，中小厂商难以获利，主机销量与软件销量不成比例你怎么不哭？NINTENDO的政策几近刻薄你怎么不哭？(哭的较少)微软的软件开发能力低下，你怎么不哭？还就哭SEGA。

我记得王骏生同志曾在1999年第6期《一切尽在掌握》中写到“其实，我们必须承认世嘉的眼光是超前的”(原文如此)，但在2000年第11期《世嘉，你还有翻本的机会吗？》中又说SEGA在街机和TV GAME中找不到平衡点，这两句话矛盾吗？

上海　一读者

作者在文章中发表观点和读者对作者的文章提出看法，这种事情对于杂志这样的媒体来说，是最正常不过的了。就作者而言，如果写出的东西没有人理睬，无声无息，所谓“泥牛入海无消息”，这恐怕算不得好文章。再说通篇都是“白开水”文字、淡而无味的杂志，不会有什么读者，杂志社也就该关张了。我们之所以选用王骏生的文章，就是因为他写的东西不仅文笔流畅，更重要的是观点鲜明，言之有物。就凭他的文章能引起读者的争论这一点，足以说明文章本身比较有分量。实际上，从读者来信分析，赞扬王骏生的还是占了绝大多数。读者无论对杂志的哪一篇文章有不同的观点和看法，我们真诚欢迎大家来信来稿。



游戏合议庭：DQ Ⅶ

- DQ7：延期一年推出的却是“失望”。　重庆 李翰林
- DQ7拍成电影会比游戏更精彩。　山东淄博 石庆庆
- 伊甸的战士们：又让我回到旧社会(16位机)，真是一顿难咽的“忆苦餐”。　广西桂林 梁启玉
- 勇者，等你等得好辛苦啊！　广东广州 刘翌
- 勇，终于等到你了，我松了口气。　福建福安 陈炜
- 希望越大，失望越大，DQ7不过如此！　广东广州 冯乐恒
- DQ7的迷题太难了。　重庆 钱东
- 与前作相比，DQ7没有什么改变。　贵州六盘水 李蒙
- DQ7：再多两个袋子(钱)就好了。　北京 祥子
- 一玩头就晕。　广东澄海 彭锦荣
- 要想玩好DQ7，不买攻略买字典(日文)。　北京 崔吉晨
- “勇者斗恶龙”加时不加质。　上海 余维明
- 我等了很久，现在终于到手。可是，我的PS已经被没收。　黑龙江哈尔滨 焦健
- 想象中的勇者，现实中的恶龙。　钱强
- 冒险的感觉真好！　湖北宜昌 林叶辉
- 销量就是评价。　上海 徐移炳
- 都说经典，我不喜欢。　北京 黄成
- 小孩玩的。　江西乐平 卫星
- 想破了头也不明白为什么会卖这么多！　山东财院 杨军
- ENIX四年的心血竟然生成了这样一个垃圾！　湖南常德 董松
- 朴素中蕴含着无穷乐趣。　山东寿光 李知宏
- 两年的等待，换来三天的快乐！　辽宁本溪 宋涛
- 回归自然，回归自我。　广西柳州 覃操
- PS读盘速度的极限。　广东高要 梁树坚
- 稳定的爽快感。　江苏南京 谢润
- 我就是勇者。　吉林长春 泉
- 想说爱你不容易。　吉林长春 张鹄松
- 唯一与“最终幻想”相抗衡的RPG游戏。　安徽巢湖 李尚辉
- 买PS为了玩8位游戏吗？　天津 李梦林
- 系统复杂，人物很Q。　广西柳州 李昆

●世嘉,我的布尔什维克!DC,我的战友!乌拉!!(安徽安庆师范学院 陈庆)
●"游戏"何时"玩儿"完?(重庆市万州区 冉晶)
●伴随着世嘉的失败,吾等亦欲紧追世嘉而去。(邯郸一中 赵星)

●点解首都高2不可记录?哪里有正版卖!(大量读者)

因为是盗版。若想记录,听说在手柄上插两个空卡,在一个记录上之后,转到下一个卡上,就这样倒着玩才行。记录时必须保证卡是空的。又听说退到主题菜单再记才行。再又,美版可记。

●①我家除了PS2外该有的主机都有了(就在这个月我买了一台美版DC)。有些地板新买回来的读不出、但拿去换一张又读出来了,这种情况正常吗?如果是日版机会有这种情况吗?究竟日版与美版有什么差别呢?②贵刊介绍过日本的游戏学校在中国有吗?如果没有,那类似的学校或专科在哪里有得就读?费用高吗?要不要学日语?如果在以上学校就读完能否进入如上海KONAMI公司呢?怎样才能参与日本游戏公司的游戏开发?(广州海珠 小海于10月10日)

①正常。买时是好的,拿回家就坏了这种情况十分普遍,必扔。世嘉美版机,本刊的彩火·阳不久前也买了一台,通过再三对比分析,我被迫得出这样的结论:自带56K猫和电话线的美版机要牛于日版。因为前者有这样几个特点:读盘声音小、手柄按键好、电气标准高、售价相对低。这完全是日本货想在美国销售就必须达到美国国家标准所造成的。美版DC无论是机壳材料还是连线规格,质感就是不一样,细节非常到位。②轻声!休要提什么游戏学校!

●①为什么电软上尽是些PS迷、世嘉迷在夸夸其谈,而且他们总是把任天堂当反面教材说来说去,真是气死我了!我可是最崇拜任天堂的,希望龙哥替任天堂的铁杆们也说几句好话。②龙哥,北京的街机厅如何?也有许多被查封了吗?一想到街机,我就想掉眼泪。看看电软上的KOF2000,唯一能做的就是仰天长啸"两千几时有,把铁问青天"。所谓上有政策,下有对策,我们这儿早已有几家所街机搬回家,私自营业(极隐秘)。我虽不愿看到这种现象,可迫于无奈也只好做了一名地下工作者,每次玩游戏时都像做贼一样。当然还要守口如瓶。真可悲!其实我早已十八岁周岁,本以为成年后就可以放心大胆玩游戏了,可怎么会想到却沦落到如此地步。③我的薄机是99年1月份买的,半年后电源部分损坏(二极管击穿)。起初我用自制电池盒玩,后来受电软启发自己维修,用国产二极管替之,成功。但所需电压却升高,需用5~7V才能正常工作,何故?如此使用已一年有余,GB仍工作正常。常此以往,GB是否会提前下岗。GBA何时降价,大概降到多少¥?任天堂的游戏机真是爱滋加癌症——没治了!(河南焦作 小郭(郭伟昌))

①任天堂山内社长的发言有力地推动了业界的进步。由于大地集团的嚣张,150MB容量的8厘米CD-R现在都满天飞了,真替NGC的防盗能力担心。②轻声!休要提什么街机!③不会下岗。GBA的卡带被地板的可能性相当之高,兼容GB的漏洞显现出来了。我估计GBA在中国上市并稳定后不会超过800元。否则它没戏。

●龙哥,SNK公司的近况如何?(超大量SNK格斗爱好者)

非常好!遗憾的是NEOGEO基板将被"消灭"。众所周知,日本的柏青哥市场十分庞大,有近3000万的FANS和25~30兆日元的规模,而ARUZE集团是日本第一大柏青哥制造商,年商1500亿日元,纯利年年400亿。ARUZE兼并SNK后,SNK新社长北野一成先生透露,SNK原来的约500人左右的开发员工,200人转向柏青哥嫂的开发,200人完全并入集团成为ARUZE员工,另有100人转向ARUZE的大阪开发部队,从事柏青哥家用机软件的开发(注:ARUZE每向PS移植一款柏青类游戏,均有几十万销量),最后约20~30人将主持NGP的柏青哥模拟游戏。至于NGP,目前已被集团指定为"柏青哥奖品"来进行战略流通。原先NEOGEO街机基板的游戏制作、大量角色资源等等的运用,则完全由ARUZE总公司负责。而SNK的几个主题公园由于投资过大,现正处于待命状态。

SNK并入ARUZE后,将有力地推进集团的柏青哥(嫂)事业。

●家用机性能愈来愈高,我看街机确实很难再混下去了。什么SYSTEM246,什么NAOMI2,如果上面的游戏还是给家用机移植,那就肯定还是没戏!(北京丰台西罗园小区 魂斗罗&固体蛇)

如果连我们都看出来街机没戏,那日本人更应清楚才对。唯有以世嘉为例。除软件R&D部门分社完毕,现在其日本全国AM设施也已重组为SEGA AMUSEMENT东日本/东京/东海/关西/西日本等五个新会社。由于世嘉的摊子太大,战线过长,尤其是原先的街机厅和主题公园部分比较杂乱,这次他们特别将AM分社的社长年龄控制在35~45岁之间,五个手腕灵活但不失强硬的人各自统辖着几十家甚至上百家店铺。据世嘉永井明专务董事指出:"家用和业务用机的差别化是越来越难,AM业界现状、前景不容乐观。今后SEGA将提供更加吸引人的AM娱乐机器并实行店铺地域密集型运营方式。SEGA还将导入时间从量制(按时收费制),并推广街机网络事业。"当然,进行改革也不是那么容易,前几期提到的世嘉NET@计划实验运营由于客人较少现已中止,世嘉听取了各方意见,打算重新调整光缆线路和游戏内容之后,提出更为广大范围的联网计划。

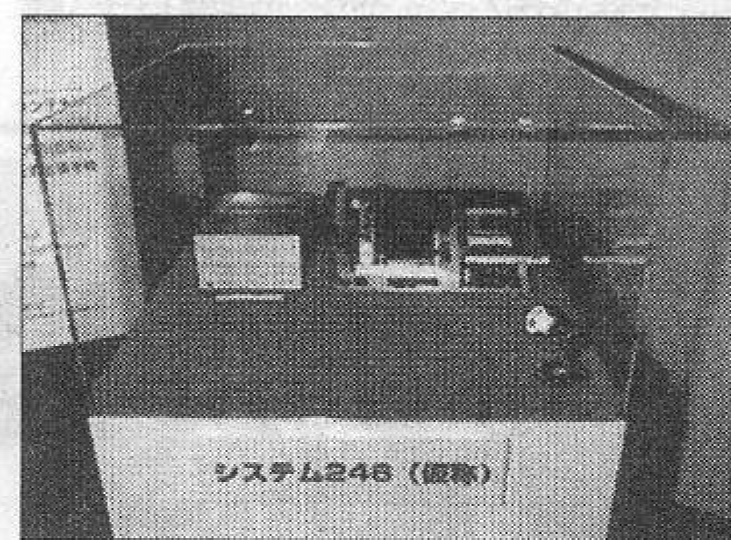

←世嘉元老永井明。



↑前排左三为永井专务。街机的前途将?

街机基板方面,只要机厅还存在,就不得不研发。世嘉这次采取了较为明智的作法,NAOMI2的新战略是向所有想使用的开发商提供,基板的各种强大而便利的功能,恰可看出街机的生机。

事实上,多数街机商的日子都不很好过,大家都在努力。而"街机基板标准"之争亦已经开始。




←精密制造的NAOMI2(黑色)结构紧凑。


↑→246基板第二款游戏——HUDSON"血腥咆哮2"。可见人物比较细腻。厂商会不会因PS2量大而加入?

●我的电视是松下29锐平,PS2不知能否直接输入其15针的RGB接口?说明书的VMC-AVM250是否就是这条线?如果是,哪里有卖(国内)?不是的话,能否用PS21针线改制?我在8月份去了趟广州,花铁伍千有余购置PS2(包括原决战、原生与死2),根据"电软"情报提示,RGB为最佳显示手段,并且康佳及松下有RGB端子。于是再花捌千选择了锐平,买的时候,已经注意到15针跟21针不同,但估计不到。几乎打遍"电软"广告电话,都没有找到PS2的15针RGB端子线。要知道,在锐平前,我家已经有两部大彩电,如果龙哥不帮我这个难题,就是说——"我给你□地呢班老编玩死啦!"!(广东开平长沙东郊 雄记 10月10日)

倒霉么!!!好在,花320买一个PS2通用大VGA-BOX即可。效果我则不保证,改分量吧!因为我们一直深信PS2不能接15针。

●对于DC的上网,我忍受着喜悦!(云南曲靖一中 赵婧)/龙哥:网络大战略在美国产生了强大的效果,优质软件提升DC销量高达157%。在日本,嘉富康送给DC的N多款网络游戏(乃至"隔月刊RPG")之所以能够达到一定销量,很大程度上是因为CAPCOM实现了70毫秒以下延时。

●游戏生涯感想:"机"不可失。(江苏海门市 王亮)　●CAPCOM 真君子。(山东青州 付强)

●都是龙哥惹的祸,害得莎木断了货,寻遍上海无处获,支持正版我没错。(有感于明天莎木地板的出现,唉……/上海卢湾区斜土路 周黎华)

龙哥话:莎木盗版问题很多,正版又快脱销了。周读者说俄罗斯方块(文曲星 260PLUS 版)是他一天玩得最多的游戏。其 FC 版大坦克至今未破关。

●据中宣部、新华社做的联合统计,我国现人均经济产值为年800 美元。而在世界的划分标准中,人均收入 730 美元以下为低收入国家,730~3100 美元为中等收入国家,3100~8300 美元为高收入国家,8300 美元以上为发达国家。说实在的,虽然以前知道中国是发展中国家,但。可以说,现今的各类游戏机是发达国家设计给发达国家的,正因为地板才使它能在我国安家落户。……如今电软的招牌口号就是"我玩正版我光荣",那么反过来说,我玩……诚然,每个人都知道,玩地板是绝对的违法行为,但我们可以被斥责为明知错、偏去做,可谁也不能怀疑我们热爱电玩的一颗心,我们也不能终日守着空机子,每年只买一款 FF,只玩那用手指计算数量的游戏。……至今仍很怀念以前的卡机时代,那时游戏少但玩得精,杂志与玩家、编辑与读者是心意相通的,大家一起坐下玩游戏、谈游戏,在字面之中仍然能谈风生。如今游戏越来越多,花样越来越多,大伙似乎都有些忙不过来了,沟通变少了。以前讲的是怎么玩,现在讲的是玩什么。像马丁路德金的著名演讲一样,I HAVE A DREAM TOO!我有一个梦想,我可以拥有所有种类的游戏机,我可以拥有许多的游戏,我玩的这些全都是正版!这就是我真实的游戏梦想,我坚信这是绝大部分玩家的选择,虽然目前还是一个 DREAM。说了这么多,绝对没有想责备电软的意思,只是请不要再斥责我们用"D 版"……其实我们也很无奈。(长春 右玮)

龙哥经常目睹日本留学生买地板的一幕。而在日本平均下来一般的玩家拥有 20 张左右的游戏(单机种)。不过据居住在东京都中野区 RIVER SIDE 沼袋的留学生刘嵩读者来信指出,莎木 3000 日元,而维罗尼卡才 1980 日元,PS 幻想传说也仅 2300 日元。刘读者还去了趟千叶县的幕张メッセ去看电玩秋季展,他遗憾极了没有玩到有靓丽索尼小姐指导的仿街机筐体 GT3(KX 监+罗技制造的反力方向盘+踏板)和 DARK CLOUD(SCE 制作 RPG)。他指出,在日本没有电软很孤单,什么电击 PS、软银 DC 杂志和周刊 FAMITSU 都不如电软带给自己的震撼。另值得一提的是,刘嵩在日本先后买了 DC、PSONE、SS 黑色透明限定版及一大堆正版(这两个字他写得很大)软件,并说软件都是在降价后买的。看来,人不能脱离社会大环境。

●最近我们街机仔真是没法混了。社会上刮起了一阵又一阵的"扫街风",而且有向着台风发展的趋势。情况好像越来越严峻了。上月我买了一台溥机,机器背面和说明书全是韩文,BOSS 说是走私来的原装机,可我的朋友都说是中国生产的。国产 GB 和原装 GB 在性能和寿命上有差距吗?(沈阳铁西区 刘晓林)

中央电视台的公益广告严正指出:"必须坚决取缔非法电子游戏厅"。该广告内容震撼,发人深思,那些害人的地下游戏厅是该被取缔了!征他 50% 的税都不嫌高!广告中的小孩,因沉迷于游戏,成绩一落千丈至 48 分,告别游戏厅并进行羽毛球等健康课外活动后,各科成绩都达到了 100 分。龙哥十分受感动(后悔自己当初怎么就没想到打打球呢?)。韩文的一般就是中国制造。而??制造的主机没有任何可能比日本制造的好。"中国制造"的问题以后不要再问。

●①DC 上的卡普空对 SNK 的人物设定是 CAPCOM 设定的吧?不然舞怎么那么丑,恐怕 S·P 君不会成为他的 FANS,我也不会买电软。相反,春丽就越发娇美。WHY?②CCTV-1 气象预报之前的广告(7:29 分左右,晚上),其中有一款新科-PS-DVD 是个什么东东?是 PS 兼容机,还是一台误导消费者的普通 DVD。如果是前者请龙哥一定回答一下该机的画面效果及光头耐用度、读盘能力及兼容性,还有重要一点有没有经过 SONY 授权。(山东枣庄高等师范专科 戴茂然)

①CAPCOM 伟大画师的创作是天马行空,从来不搞什么写实。别人就不说了,你像那游戏里的金家藩原画设定,其头型竟是五十年代的样式,但看上去就是那么舒服!!②很好嘛!问题是有深度的!龙哥在报上看到过 MISLEAD 消费者甚为严重的什么"举世瞩目的 PS2 隆重发售"与"新×公司 DVD 采用索尼公司璐明技术"这样毫无关系的字样被别有用心地并排放在一起,当时俺就懵了。他那 DVD 要是能玩 PS 龙哥一脑袋撞死去(最近好像又闹出了什么步步糕的 PS 状 VCD 惹得 SONY 很不痛快的活剧)。你用璐明,俺的金正还用日立呢!建议金正这样打广告:占背投影彩电投影管全球市场份额 64% 的日立制作所,在透镜技术上果然无可争锋。日立在合肥兼营可与小松公司媲美的挖土机。日立还是压缩机技术学术权威。日立为 DC 提供强力 CPU。99 年日立制作所全球 500 强排名第 24 位,本 DVD 纠错天下无敌,全因采用 HITACHI 双光头。



↑中坐者为天才型街机制作人 HISAO OGUDHI,乃世嘉本社极为著名的一个人物,什么中裕司等等全是他的学生。照片中还有个我国读者十分熟悉的互重郎。其实,世嘉九位新会社社长中的两位,原来都是小口手下干将,如当年参与拉力制作的水口哲也(今 UGA 社长)和佐佐木健仁(今 SEGA ROSSO 社长)。

世嘉集团(SEGA GROUP)的上市子公司(二)

这回给大家介绍的是新生子公司中人数最多的 HITMAKER。该公司前身为 AM3,社长小口久雄(会社名取其英文名的前二字母)。事业内容仅为游戏软件的研究开发。资本金 1 亿 4 千万日元,从业员数 129 名。

在小口的创意和指导下,若干世嘉街机巨作在全球范围内展开大 BEAT。其实小口最早专门作 MEDAL GAME(重型吐币机之类),且成绩良好。后来的 SUPER 摩纳哥 GP、RAILCHASE 等体感机我国也有见到。3D 时代以来,如拉力、东京番外地、电脑战机、滑板、GUN BLADE 纽约、疯的、网球等,皆为 AM3 的杰作。又,如今在街机上横扫的德比马 2000,就是小口久雄的经典创意。

小口氏今年 40 岁,B 型血(日本游戏开发者 50% 都是 B 型),年轻时特别爱玩弹子机,个人买了 4 台放在社长室内。通常人们都认为 1 研是实力派小组,2 研是优等生集团,而 3 研则是属于那种"桀傲不训"又"鬼点子频出"这样一群人所组成的。

↑HITMAKER 的目标是为 DC 制作一个 10 万人同时玩的网络游戏。

●玩正版,赞,在坚持。(贵州都匀市 李伟)　●9 月 10 日这个伟大日子终于来临,因为,我在这天买了台 DC 机,感觉很棒!(广州杨巷 万海峰)

●不知为何,世嘉的主机在中国都颇受欢迎,但他却从不珍惜这份群众热情,令人伤心。(福建龙岩一中 林立)

广东南海"世嘉狂热拥护迷 CJY"的来信

在长期的"机龄"中，我发现不少"机民"存在以下的"游戏综合证"——

●在大街上远远见到巡警，要先在墙角隐蔽好，再利用街上的树木、汽车、灯柱等迂回绕过他们。(盟军敢死队)

●在广场上看到五颜六角的地砖，总要在上面跳几下。(DDR)

●玩过 TT SUPER BIKE 后，开摩托车时总想两边压身摆动来超车或拐弯。

●剧烈运动后，在休息时喝下一瓶健力宝，然后顺手记下：HP 回复 90%，健康状况 OK。(RPG)

●在工作中常因各种原因蒙受不白之冤，因而感到气槽及怒槽在不断上升，经常想拍台来爆气。(侍魂及 KOF)

●参观博物馆展览时，总想打碎玻璃，然后取走"宝物"。(古墓)

●用油墨色带打字机打印文章时，由于一时大意，把一段文章打错了，不得不重新打印，这时会安慰自己说，幸好我有一个昨天的存盘进度。(生化危机)

●见到箱子就想打开，看看到底能否取出放在家里箱子内的物品。(BH)

●开门及抽屉时，不用钥匙，而用别针。(BH)

●某人去看心理医生，说在晚上出门时总感到心虚，医生不慌不忙开处方一张，病人接过一看，上面写着"玩具火箭筒一个"。盖因该医生乃"生化"迷也。

●虽然自己不吸烟，但身上随时带着一个打火机及一枚别针。(BH)

●做课间操时，总不自觉地发出升龙拳及旋风腿。(街霸)

●单位发工资了，暗暗在本子上记上"获得金钱××××"字样。(RPG)

●在考试后，发觉上一次曾做错的同一道题今次又做错了，叫苦之余，心里喜滋滋曰：经验值上升××××。

●上街时通常先要扔一回骰子，再决定一次走多少步。(大富翁)

●当一时大意丢了钥匙时，却笑着说这是一 RPG 剧情的安排。

●看到大型建筑工地上人来人往，总不自觉地到处寻找鼠标。

——数字游戏——

机器狗●SEGA TOYS 正式推出了智能化 SUPER POOCHI(智力水平为索尼 AIBO2 的十分之一，超级波奇能听懂 5 种口令)，并请了明星若干作为产品代言人。之前的 POOCHI 销量为 850 万只以上。

爱娃●SONY 集团控股 50.6% 的 AIWA 公司出现 170 亿日元亏损，直接干扰集团账面。加之 SONY 最近受 PS2 缺货及价格过低连带 PS 软件销售不畅的影响，预计今期 7 万 3 千亿日元/纯利 100 亿日元的计划，向下修正为赤字 70 亿(罕见)。



希望●SEGA 集团 DC－DIRECT 直销网络，会员 12 万以上，今年上半期(3 月～9 月)营业额 7 亿日元，占全日本网上销售额的十分之一。集团信心十足，大力推出各种商品。

从宫本茂的发言中体会残酷

NGC 的力量(摘自英国某游戏杂志对宫本的访谈)

龙哥话：当前四大主机，不用说便知树大招风的 PS2 是靶心，SCE 的地位正在各方面的冷嘲热讽中遭受着前所未有的挑战，先不说 PS2 的严重蚀本买卖和欧美供货不足，其欲往机厅捞世界的想法刚付诸实践便被世嘉突然放出的 96 兆无敌基板 NAOMI2 给扼杀。另一方面，工程师比尔·盖茨及其副手对 PS2 展开了"批判"，但同任天堂对 PS2 的挖苦比起来，恐怕微软还要虚下心来学上一段时期。刊载此文全无他意，实际上，成本 485 美元的 PS2 虽然 V－RAM 超小，但它至少比成本 200 多美元的 DC 强大一些。目前的问题只是主机价格过高(15000 型店头实际价格约 3800 元 RMB)。不过微软 XBOX 事业执行总监 J.ALLARD 已公开表示，他们根本不把 PS2 及 DC 放在眼里，反而对可与 GBA 互动的 NGC 存有戒心。下面我们就来看一看业界公认的第一实力派大佬儿型厂商任天堂的信心。

●作为开发者，你对 NGC 最感兴趣的游戏类型是什么？

其实我觉得目前游戏创意越来越贫乏，相对地对玩家的吸引力越来越低，因为过分专注于画面声音的表现，反而使得游戏内容越来越薄弱。我相信主机功能的进化要让游戏开发者能更专心于游戏内容的提升，而非深陷画面感官泥沼。我有兴趣的是真正充满乐趣的游戏，并不限制任何类型，GAME CUBE 真的是一台能让我专心的主机，或许大家还不晓得 8 月 24 日 GC 发表时我在会场所展示的那段"马里奥 128"DEMO 只花了我们几天功夫就完成了呢！(聋哥：!？)

●是否 2001 年 7 月 NGC 推出时将有 5 款游戏同时推出？

我还不能确定明确数字，这要看开发情况而定，或许会更多。再有，我目前监督的 NGC、GBA 的游戏应该有 30 款，会场上展示的那几款游戏全由我监督制作。

●那时才会有 NGC 游戏的进一步消息吗？

大家就稍忍耐到明年 5 月 E3 展吧。或许微软看到我们的表现会紧急更新 XBOX 硬件规格也说不定(笑)。其实我不想向其他对手一样过分强调 GC 硬件有多强多厉害，我只是要让大家知道 GC 或许规格上比不上其他主机"夸张"，但是它非常实际，能 100% 发挥主机应有效能，这比标榜每秒钟能跑几千万多边型但实际游戏成品却连十分之一都不到好多了(龙哥：说谁呢！)。GC 真的是一台很好发挥的主机，我们以游戏观点出发，不强调主机有其他额外功能，软件开发环境也非常易用，绝对能让游戏开发者心无旁骛投入制作。

●GC 的媒体以特制 8 厘米 DVD 为主，原因为何？

有两个原因。首先它不易被盗版，再加上 GC 只能放入 8 厘米的光碟，更是加高了盗版者的门槛，保障了我公司权益。第二，此种小型 DVD 的容量虽然只有 1.5GB，但是已足够游戏程序所需，它相当于"马里奥 64"(64Mb)的 190 倍。此外玩家要玩的是扎实的游戏内容，而不是灌水的 CG 动画。我们的用意非常明显。(龙哥：……)

●GC 的预计售价为何？

我们现在正在讨论主机及游戏的售价应该为何，反正售价绝对合理且具备竞争力，大家可以放心。

●龙哥，DC 还能撑多久？(大量关心读者来信中确实提到)

在美国和欧洲，DC 是死人放屁——渐缓。

"超低价＋真网络"大战略令 DC 拥有绝对意义的竞争力。龙哥认为，游戏机不降价就难以在激烈的竞争中脱颖而出，反过来，持续供应优质游戏的低价机种一定能够取得同高价主机叫板的资格。因此，唯一拥有现实中网络机能的 DC 还能再撑二年(别的主机也号称上网，但这里面确实有"性价比"和"实现度"的问题)。最差则是到明年的这个时候 DC 因网络夭折而出局。情报指明，SEGANET 服务推出的 3 周内，一个月内有高达 11 万的北美玩家每天进行 2 小时以上的网络 NFL2K1 对战(最大 4 人)，而北美宽带网就要在 Q3A 的带动下登场了。

原土星事业部长、现世嘉集团董事会成员冈村秀树曾对前来参加"DC 重点作品商谈会"的流通业者意气风发地说，"至 2001 年，DC 要在北美实现硬件销量翻 4 翻，欧洲也要翻 2 翻半，以此庆贺 DC 三周年"。



←此人升官了。

包打听

1、SS 恶魔召唤师·灵魂黑客：第二张盘，进度能进行下去，可是我实在没有了刚玩时的兴趣，游戏是是好游戏，但太难了，以致于走一步记录一次。GAME OVER 画面经常看到(被小杂兵一击必杀)，攻略上说，可用女神去换"コヘルニクス"使事故率达 94%，得到高等恶魔合成，但并没有讲清如何合成女神，或者讲清在哪个迷宫如何说得、原材料来合成。还有，攻略上的口气好像此游戏很简单，我不至于这么差吧？我现在又想玩又不想玩，请高手指点一二。做为回报，本人也有几个擅长的游戏，玩友如有难点也可直接与我联系。●雄狮 2。●光明剧本 1～3(攻略上没有的我皆知)。(山东省烟台市福山区中行小区 3 号楼 1 单元 1 楼西，王虎，265500)

2、张显光等大量 199.99% 读者答"逆恶魔城"：●取得将时间凝固的钟表。来到大钟前，将时间凝固，右边通道打开。●前往地下水脉中经过一较深通道，通道右侧有一路口，得古文字戒指。大钟左上侧通道中，在有剑魔的大厅向右上方走，路尽头有一竖直向上的通道。变身蝙蝠能过通道，在最里面得到蝙蝠超声波。前往地下墓地最右侧黑暗处，用超声探路得一盔甲，利用它通过礼拜堂上方有尖刺的地方得另一枚刻有古代文字的戒指。装备两枚戒指来到大钟前，下面出现通道可得一副眼镜，装备上前往恶魔城左上方与西蒙交战，打破他身旁的魔法球，便可进入逆之恶魔城。

3、广西平南王勇杰玩友答"勇 4"：魔法钥匙并不是在某个港口城市，而是在第四章两姐妹找到盗贼欧林的洞内的某一宝箱，调查该空宝箱后，发现有梯子，下去后便可找到钥匙。又答"吞食天地 1"：来到孔明床前，打开菜单，调查，刚进入调查，猛按否，不让其调查，后一动也不动。之后孔明会醒来和你谈话，要求加入，一切 OK。

4、湖北省武警当阳市中队郭凯答"GB 太空 4 中文版"：打到后期捡到圣油、超合金和青龙剑后可以交给制造(飞船上的)，便可以得到一把圣剑。所谓的圣油、超合金只是打造圣剑的工具之一而已，无大用。

5、SS"灵魂黑客"：●LV30 的女神"フォルトゥナ"如何取得？●通关后进入"时幻の回廊"后，已与记忆处的男子通话，进入第一个回廊中走几圈也不见 BOSS，且其他回廊也不能进入，为何？本人技术有限，请高手们解答时最好能详细些。(广州市花都区狮岭镇雄狮中路 40 号，伍尚垣，510850)

●打 DQ7 时最好不要太认真，要沉气慢打。否则会气死你。(贵州六盘水一中 龙程)

●真玩家就一句话：世嘉万岁！D 版万碎！！给"恐龙危机 2"：原子弹多少钱？/1000 万！！！/买 100 颗！！！！！(吉林省吉林市 秦兴元)

大墙画廊

大墙画廊 · 第 68 期

又到年底了，我过得好恍惚，觉得时间真的如飞，看着墙上挂着的蔡依林的 2000 年日历已经很陈旧了（可以证明北京的污染多么严重），下个世纪究竟会否是个崭新的开始呢，我希望大家一起与我说：是的！我们会在新世纪迎接成功的！！！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《无题》　山西临汾　赵志峰

▲S：八神如果当"的哥"，生意一定差不了！
P：八神要是拒载的话，草雉去向谁投诉？
（『L · P』：★★★☆）



▲《哼！跟我比？》　江苏洪泽　寂光

▲S：现在好象流行酷哥，特别是像八神这样的？
P：想象满大街全是 Q 版人物走来走去，该是多夸张啊！
（『L · P』：★★★）



▲《KOF－你认得他们吗？》广东博罗　杨柳青

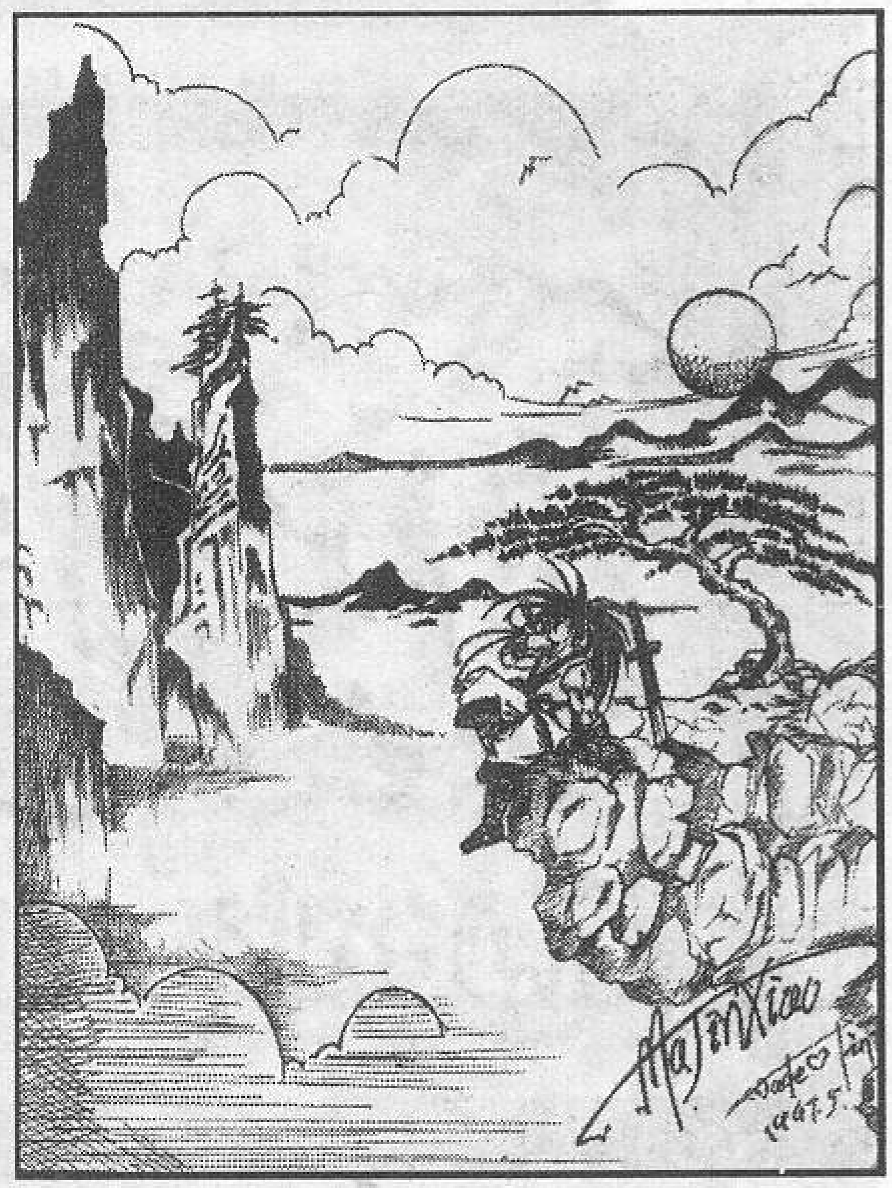
▲S：信上说的还是你玩"FF8"的时候，真是时光荏苒啊！
P：天师说最左边的是七枷社，彩火则在一旁坏笑，而我搞不清楚他究竟是谁？
（『L · P』：★★★☆）



▲《秘技—速胜八神法》　广东化州　二弟画郎

▶S：你所谓的"有纸者是竟成"在画廊中可行不通哦，雪片战术对我没用啊！
P：草雉是用什么办法与比利搭档的呢？比利那么前卫、自我。
（『L · P』：★★★★）

更正：上期（11 期）画廊中的"三国无双之关羽"的作者应为"曹军兴"，误登为"沈军兴"，在此向该位朋友抱歉并声明。



▶《凌云壮志》 河南漯河 马金骁

▲S：这样的画面让我想起现在正在复习的金庸老先生的武侠作品。
P：也令我颇想去五岳感受一下祖国多娇的江山。
（「L·P」：★★★）



◀《真·格斗之王人物合影》 南昌 雷晟

▲S：如今这样照相的机会已从几年前的不可思议到了现在的「木已成舟」(指「CVS」游戏的推出)。
P：难道格斗的世界中只有CAPCOM和SNK吗？
（「L·P」：★★★）



▶《火翼—库力扎尔德》 驻马店 邂寒

▲S：2000中他又消失了，恐怕以后都难出现了吧！
P：眼旁的「黑道」是装饰还是熊猫眼呢？
（「L·P」：★★★☆）



◀《恶魔城X》 秦皇岛 寒云

▲S：很怀念当初玩SS版时的兴奋和那百分之200多的进度比较。
P：画面下方的骷髅头略显血腥和恐怖。（「L·P」：★★★）



▶《未完之战》 沧州 冬冬

▲S：为何特别声明是赤着上身的八神来为画廊助威呢？
P：看看自己，好希望有这样健美的身材啊！
（「L·P」：★★★☆）



◀《GALFORD》 广西蒙县 黄晨

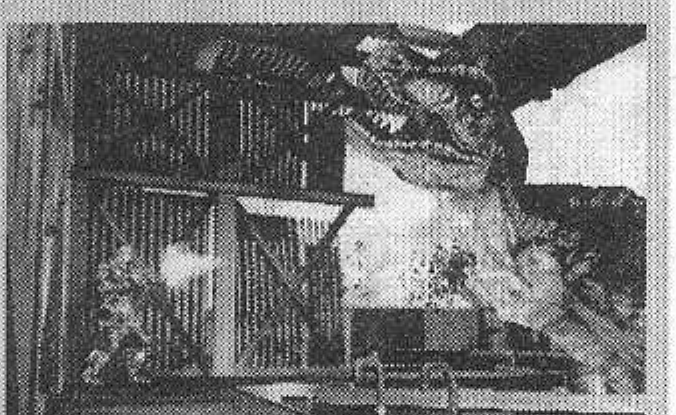
▲S：猛然感觉加尔福特的名字(GALFORD)与加菲猫(GALFIELD)有些相似。
P：应该叫加尔帕比了！
（「L·P」：★★★）

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

恐龙危机 2(DINO CRISIS 2)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD－ROM



这恐怕是 CAPCOM 为 PS 所制作的最后的重量级作品了。前作是 99 年 E3 展上的 AVG 状元，两年后，二代终于登场了。

其实 CAPCOM 制作"恐龙危机"这个系列，很显然就要借"BH"所带来的成功为自己在 AVG 领域的霸主地位上一个双保险。幸运的是，"恐龙"成功了，很快的创下了全球二百万的销量。但是，过浓的"BH"基因总是让人觉得"恐龙危机"只是前者的 COPY 外传。所以，为了确立"恐龙"在 AVG 领域的地位，二代明显渐渐区别于"BH"，已让人有要划清界线的感觉。

如果说一代中众多的谜题是借鉴"生物危机"的话，那么二代中与恐龙的周旋则成了自己风格。"恐龙 2"中几乎没有可以困住人的谜题，而且活动范围也很小，最有乐趣之处就是消灭恐龙赚取 pt 值，购买道具武器。一改一代风格，杀不尽的恐龙(其实可以杀尽，但要有耐心)与令人兴奋的各式武器，使"恐龙 2"显得分外火爆。因此，战斗就成了这部游戏中的最大乐趣。

而另一个与"BH"区别的就是在操作上去除了"X"键。没有了走，直接就是跑路，只有端枪的时候主角才会走走。

CG 非常精彩。事实上早在"BH1"时强调电影化的表现手法就已让人对 CAPCOM 佩服不已了。而在游戏时的画面方面我觉得实属无耐。二代中的 CG 背景，尤其是雨林，若用一代时的表现手法 PS 肯定不行，如今二代中也有明显的延迟现象，已经让人发觉 PS 机能已被挖尽了。画面解析度较低，人物与恐龙的材质贴图与一代时水平相同，只有凭借光源处理才能衬托出实体感。而在众多即时处理的事件播片时，加入了模糊残像处理，令画面表现流畅(与"R4"中重放时是同一手法)。可见，今后 AVG 已是必然在高位机种上出现了，特别是这种电影式的表现手法，画面就显得尤为重要。(但剧情方面表现平淡)

看来 PS 真是到了该倒下的时候了。但"恐龙 2"做为 PS 上最后的 AVG 大作，用以前说的"一时无两"来形容并不为过。

——六面兽龙

角　色：7	操作性：9
画　面：7	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.9
玩此游戏时间:11 小时 3 遍	

KHAMRAI －神来－

(カムライ －神来－)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RPG 媒体 CD－ROM



一直认为 NAMCO 在 RPG 游戏的制作上是颇有一些天赋的，《宿命传说》的成功就是很好的例子，这款《神来》似乎是在一些新东西的尝试，游戏确实有些亮点，但总体上还不是很令人满意。

游戏中讲述的是一个发生在神界中的故事。人物形象很漂亮，画面以 3D 斜 45 度视角构成，这样的游戏一般转起来会很令人头晕，本作这点做的还可以，但这样的界面往往没有什么亲切感，至少方向感很差的笔者一时间还是无法适应。游戏的系统比较简洁明快，很容易上手，令人耳目一新的是战斗系统，摒弃了传统 RPG 的回合制，加入了即时性的要素，而且角色不需要自己控制会自动作战，对于想"偷懒"的玩家来说实在很方便。战斗后还会统计仲间的友情度，它会影响到以后战斗的相互配合程度，有些育成的味道。不过游戏最大的诟病就是遇敌机率实在太高，大约 2 至 3 步即遇敌，令人无法忍受，笔者最终也是因此而放弃了此游戏——实在浪费不起时间。

虽然是这样，但这部游戏还是给笔者留下了很深的印象，不怕战斗频繁的玩友大可一试，至少它会带给你一些不同的感受，而这正是现在许多游戏所缺少的。

——鞍山 姚舜禹

角　色：8	操作性：7.5
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.75
玩此游戏时间:不明	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

超级炮弹飞车(SUPER RUN ABOUT)

机种 DC 厂商 CLIMAX 类型 RAC 媒体 GD－ROM



"炮弹"系列是在PS主机上诞生的。不过有着"疯狂"创意的初作并未能在销量榜上风光一下，好在识货的玩家都会把这系列当作狙击的目标。可以说，"炮弹"系列是如今大红大紫的"疯狂的士"的前身，影响可谓深远(事实上，这类作品在欧美非常多，但在日本就太稀有了)。

本系列最具召号力的就是——真实的街道、公路。在选择合适的路线最快的完成任务，寻找一条近道或隐藏道路自然是乐在其中了。另外，满足人的破坏欲也是本系列的特大卖点。你可以开汽车去撞翻所有遵守交规的车辆，也可以开上坦克在城市中无情的破坏。的确，这款游戏有点不良动机，但再坏也比如"飚车王"、"虎胆龙威"等血腥作品强多了，总之也算不上"教坏小孩"了。

DC版在制作是非常出色的。尤其是街景，利用DC强大的实力描绘得十分细致。在游戏中开着MOTO在大街上狂飚的感觉真像在玩街机巨作"洛城骑手"。

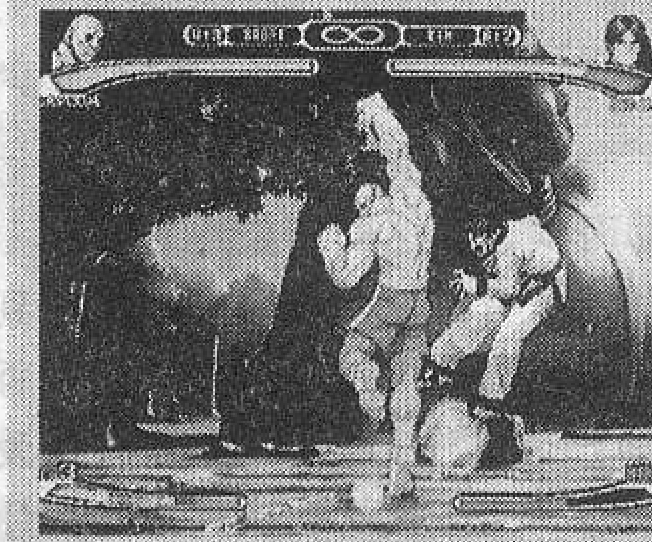
本作另一令人兴奋的卖点就是隐藏车，最让人怀念的坦克也有出场，而最后一辆(头)竟是小"PIG"。天哪！

——XMEN

角　色：6	操作性：7.5
画　面：8	创　意：10
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：7.8
玩此游戏时间：9小时的享受	

CAPCOM VS. SNK 千年之战

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 GD－ROM



万众期待的大作！八神与肯终于可以同场竞技了！这是一部令人失眠的作品，在我正式玩上的一刹那，只可以用"目瞪口呆"来形容了。苍天呀！CAPCOM的技术实力真是太强了。

尽管许多人是奉CPS3基板为2D效果的顶级，但这回利用NAOMI与DC所营造的效果绝对可以让目前所有的硬件黯然失色。画面效果之绝是让人难以预料的。背景揉合了CG与手绘作品，人物动作的流畅程度"SF3"也得甘拜下风，所有必杀均用半透明等特殊效果来表现，而更令人兴奋的是这部二维作品中竟然用到了光源效果，人物临场感十足。

画面已令人泪流。而令人关心的人物系统等方面则见仁见智。我个人认为CAPCOM这两种系统的选择非常好的平衡了游戏中的人物问题，用起来也是得心应手。SNK的人物的一些必杀被"弱"化和减少是令人遗憾的，但为了平衡各人物间的实力这样做也是逼不得已，不然，会形成SNK一边倒的局面吧？

音乐没挑儿，风格令人拍掌。操作性上成在意料之中，CAPCOM制作，信心的保证。但令我吃惊的是，似乎CAPCOM制作的SNK人物要比"KOF"中的漂亮许多……

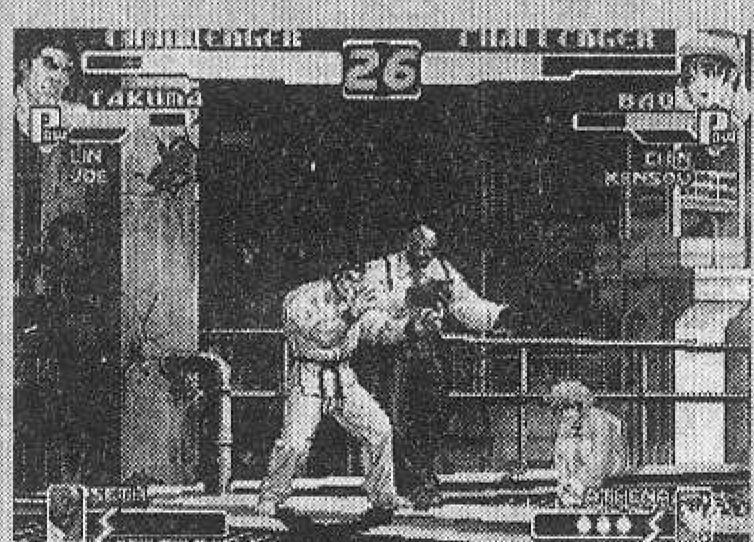
绝对是究极2D格斗，请加入千年之战吧！

——BAHN

角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：10
情　节：——	总评价：10
玩此游戏时间：完玩到带着感情打分	

格斗之王2000

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 基板 不明



哇塞，期待已久的"KOF2000"！我迫不及待地冲了上去。不到两分钟，可怜的八神连吃对手三个超杀，我带着一脸茫然被赶了下来，心里不禁嘀咕："有没有搞错"……

ZK版的连续技公式，拳(脚)＋必杀技＋援护＋必杀＋……＝一击必杀。有些角色(如拉尔夫与东丈)的组合简直已到了无耻——不，无聊的地步。本来KOF的乐趣在于熟练使出高难度的连技而带来的成就感。可是在"2000"里，只要有足够的援护，连菜鸟都能轻松使出无限连击做掉你，对战就变得毫无乐趣可言，平衡性也荡然无存。

KOF的角色是一代比一代酷，画面、音乐也早已突破NG基板的极限，可游戏性却一直在减弱——"KOF99"就像是拉尔夫们的"拳击赛"，"2000"则给我一个感觉："99之降龙版"。

听说SNK将要退出街机市场，笔者从心底里表示赞同：不要将"梦战斗"继续下去了，让我们对"格斗之王"系列保有一份美好的回忆吧。

——李啸宇

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7	创　意：6
音　乐：7	移植度：——
情　节：6.5	总评价：7
玩此游戏时间：10个币	

快刀(HARD EDGE)

机种 PS 厂商 SUNSOFT 类型 AVG 媒体 CD－ROM



也许是"BIO"太成功了，仿佛AVG游戏的模式都要遵守生化模式，不然卖不出好价钱。"快刀"便是一例(还有"深层寒气"等作品)。

SUNSOFT的作品没什么太轰动的，也许"亚鲁巴"算是代表作了。在"快刀"中，"太阳"的创意不多，反而似"BIO"的畸形作品。

画面中上(说实在的，用静态二维CG图片作背景要再让人感到恶心，那这个厂商还是关门大吉)，三维人物动作生硬难看，自然在操作感上没什么突出的。其实这种作品重点还是在情节是否吸引人，本人就极不喜欢这种一开始就将玩家置身于恐怖事件之中(包括"BIO")，倒不如先是主人公平常生活、再突发事件、置身其中来的好(这点唯"寄生前夜"算OK)。

打了一会儿，不知为何给我一种极强的"BIO"＋"救火奇兵"的感觉。或许是其中现代化的感觉太重了，场景也与"救火奇兵"近似吧？

数数本人的AVG作品，除了"BIO"，就省下"钟楼"系列了，其它的，真没啥玩头儿。这款"快刀"，自然也不会感冒。

——六面兽

角　色：6.5	操作性：7
画　面：8	创　意：4
音　乐：6	移植度：——
情　节：7	总评价：5.4
玩此游戏时间：5小时	

怀旧，源于永恒

文/浙江　姚恺丰

前阵子，FF9还没上市的时候，FF迷们期望也颇高。一天，在网上和几个Game fans聊天，有位仁兄说盼FF9已经到了夜不能寐的程度。我问他FF系列最喜欢哪一部，他很哲学的说了一句：永远是下一部。我说我FF从4玩到8，最爱的还是6代。他说我这是怀旧，那好，我就谈谈我为什么怀旧。

我认为玩GAME与喝酒相仿，有几个阶段。十年前，我只是个十五、六岁的少年，玩"溢龙"，玩FC，颇有顽童偷酒之意。那时的游戏好比米酒，偶得一口，不醉且甜美。"魂斗罗"和"马里奥"是必修课，不过，我倒是迷过一阵"希魔复活"，这也许暗示了将来的GAME发展之路。

到了十七、八岁，有了MD，也爱喝啤酒了。这时的游戏也许并不完美，但有数不完的创新，极有冲劲，极像酒吧里琳琅满目的啤酒。当然，年轻人免不了吃鲁莽的苦头。管它是百威、喜力、嘉士伯，或是青岛、燕京、三得利，一锅端了。结果是反胃、恶心、呕吐，醒过来除了头晕嘴里还特别苦。这个习惯到SFC时期还常犯，最晕的一回是猛"喝"了三天"DQ6"，对于还沉浸在"FF6中"的我来说，玩"DQ6"未免有些酗酒的味道。"吐"得我休息了一个星期。如果以情节和人物塑造来论，"DQ6"还是完整和丰满的。可惜，原始化的操作系统实在不敢恭维，不进则退啊！此外，最离谱的一次恶意"酗酒"是在完全无助的情况下和一位兄弟整夜整夜研究"恐怖惊魂夜"。就靠着对文字中片假名的一知半解和对只有人影的游戏过程的无边想象，硬是面对几百个三定一或四选一的问答，试图抓住凶手。是不是有些自虐？现在看来，那着实是喝了一回"洋酒"，受了一回"洋罪"。

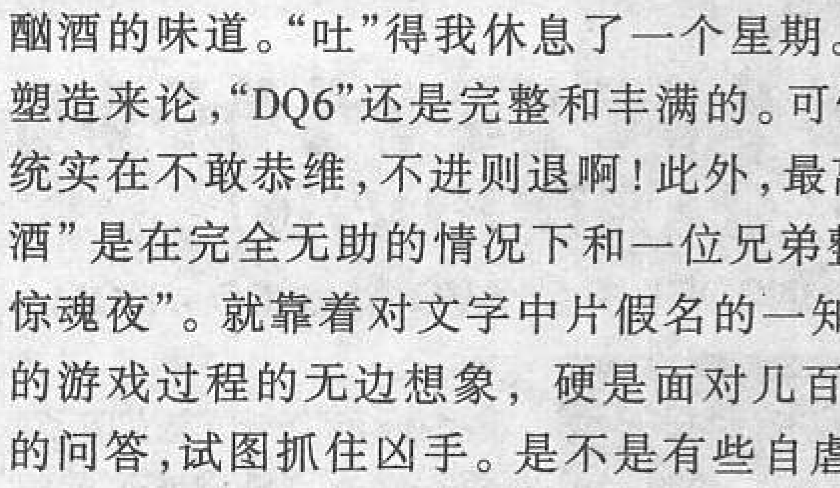
又长大了一点，有阵子开始学人喝黄酒。黄酒不好喝，有药味，但不容易上头，喝惯了很温和。类似于黄酒的游戏不是谁都能欣赏的，许多人"闻"一下就退缩了。喝黄酒是一种主观要求的表现，就好比坚决不用金手指和以最高的标准难度完成游戏。例如，以全天候和高级索敌完成MD的"大战略Ⅱ"。除了会遇到那传说中的超级大雪和严寒，还会面对难以预料的遭遇战。在这种条件下攻打苏联，成功的可能几乎为零。还有，以不练等级和不死一人的方式打完SFC的"皇家骑士团Ⅱ"。这个游戏中电脑IQ出奇地高，完全遵循以优势围攻弱势的原则。因为新人等级都是1，所以越往后越不能死人，敌人也越强。这样通关的可能性也小到了极限。但是，喝黄酒的特点就在于重过程，品内涵。关键是喝的过程，能不能喝完全凭兴趣。不过，有一点很重要，没有一定的酒量喝不得黄酒；没有对游戏的彻底研究，"喝黄酒"的玩法纯属瞎掰。

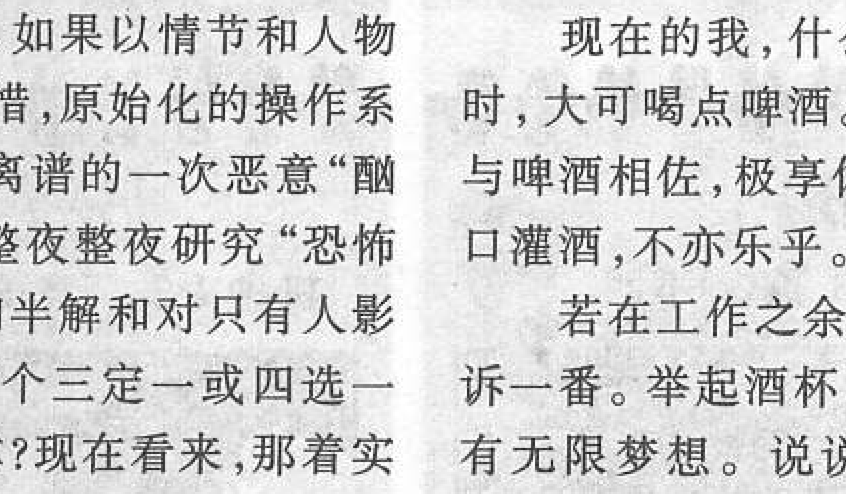
喝白酒与喝黄酒几乎是同时出现的，但喝白酒的前提是要有好酒。一个人具备了喝白酒的年龄和能力时，必然对酒有了一定的甄别能力。换而言之，当处在媒体爆炒之中时，能否冷静地判断游戏的可玩度和经典程度就是能力和素质的体现。白酒级的游戏还是相当多的，但口味各不相同。不过，白酒中的极品与游戏中的极品是很相像的。极品白酒入口顺滑，极品游戏上手容易；极品白酒不易上头，极品游戏系理清晰，极品白酒令人回味，极品游戏百玩不厌，等等等等。极品白酒饮过之后，每每有一股醇香自五脏聚于心头直上喉间，令人啧啧不已。极品游戏玩透之后，每遇一物一景，一人一事但与其相似者不禁令人感触颇深。所以，怀旧遇白酒而生。

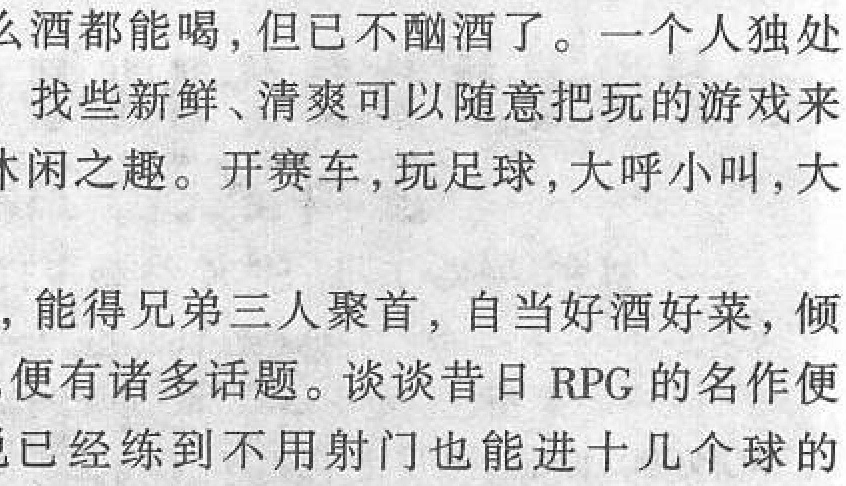
现在的我，什么酒都能喝，但已不酗酒了。一个人独处时，大可喝点啤酒。找些新鲜、清爽可以随意把玩的游戏来与啤酒相佐，极享休闲之趣。开赛车，玩足球，大呼小叫，大口灌酒，不亦乐乎。

若在工作之余，能得兄弟三人聚首，自当好酒好菜，倾诉一番。举起酒杯，便有诸多话题。谈谈昔日RPG的名作便有无限梦想。说说已经练到不用射门也能进十几个球的"WINNING ELEVEN"，大叫"当时的我天下第一"。聊聊几近完美的战国游戏和逐渐没落的三国系列，感叹人我有别。想想时光飞逝，十年沧桑，多多少少成败悲欢，点点滴滴数之不尽。放下酒杯，竟不约而同轻叹一句："人间五十年，去事恍如梦幻……"

我怀旧，因为有太多的永恒瞬间值得我去怀念。也许今日的游戏也会成为日后的永恒，但各人怀旧的目标和方法是不同的。我承认"FF7"和"FF8"的进步，但我会永远怀念"FF6"的片尾歌"I am wine"一样，后者令我更有想喝白酒的念头，这就是永恒！







本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

电玩八卦

可信度 40% XBOX 与掌机互动！微软便携主机呼之欲出？

根据美国财经网站报导，微软行动通讯事业部总裁 Paul Gross 接受访问时表示，如果 XBOX 在明年秋天推出的话，微软也打算规划另一台便携式无线通讯游戏装置，并能跟 XBOX 充分互动，或许把它想成一台掌上游戏机吧??!!

Gross 说："我认为，当我们把 XBOX 打造成一个成功的游戏主机时，另一款搭配的游戏装置概念将是非常有趣的事情"。XBOX 主机将于 2001 年秋天上市，并将会有超过 20 款游戏同时发行。"我们将很可能大幅提升 Pocket PC，加入游戏的功能"。"而另一方面 Pocket PC 也会开创另一块庞大的潜在市场，包含了通讯及游戏领域。"

Paul Gross 表示微软可能在 XBOX 发售前就会在一些掌上游戏机推出如扑克牌、西洋棋 .... 等小品游戏，并提供网络对战功能，或许这也是微软进军掌上游戏机战场的一个征兆吧!!

编辑部预测

其实观察微软积极投入网络游戏领域，发展目前全球最大的网络游戏入口站 MSN Gaming Zone (www.zone.com)，不难了解微软积极拓展网络的决心，并企图转型成网络导向公司，所以想发展便携式通讯游戏机的企图也可以理解。

此外微软也有发展掌上计算机的经验，目前力推的「Pocket PC」就是个好例子，这是采用最新 Windows CE 3.0 操作系统，并得到如惠普、卡西欧、康柏 .... 等计算机大厂的有力支持。而目前微软内部也有一批强力的游戏开发人员积极开发游戏，包含 PC 与 XBOX 对应游戏，微软也以并购其它优秀游戏公司的方式(如 Bungie Software)强化自身的游戏开发实力。

可信度 70% 宏基染指游戏业 DVD 主机也能玩 PS 游戏？

根据外电报导，台湾计算机大厂宏基目前对游戏机产业兴趣浓厚，不但积极争取微软 XBOX 代理，还秘密研制一台能执行 PS/PC 游戏的 DVD 播放机，打算切入游戏市场。

这台 DVD 播放机内置一块 300 Mhz 的处理器，能够模拟 PS 游戏环境并执行 PS 游戏(这跟目前北美 Bleem！或 Connectix 公司研发 PS 模拟器做法相同)，而且宏基也会开发特制操作系统，让这台 DVD 播放机具有多元用途。



→在 DVD 上玩『异度装甲』是怎样的感觉呢？

编辑部预测

不知为什么国人开发研制方向总是停在模拟别人的东西方面，难道我们的创造力仅限于此吗？看来当年"A'CAN"的阴影似乎又要笼罩宏基公司了。

不过目前不知宏基这种做法会不会又引起 SONY 关注而招来官司，毕竟目前 SONY 还是因为 PS 模拟器而与 Bleem!、Connectix 两家公司闹得不可开交。

可信度 80% VR 战士登陆 NGC？世嘉为竞争对手开发软件？

由于 SEGA 公司一直经营不善而导致了连续 4 年出现财务赤字，使得该公司不得不考虑今后是否要转型，在 11 月 1 日 SEGA 举办的事业说明会上，该公司社长大川功表明了重整 SEGA 的心态，提出了 SEGA 今后可能会为其他主机制作游戏的计划，而这里面也不乏有任天堂以及微软这种以前是 SEGA 竞争对手的厂商。

在手掌机方面，大川功举出明年任天堂将推出的 32 位掌机 GBA 以及 BANDAI 将在下月推出的彩色液晶掌机 WSC。由于彩色掌机和 SEGA 并没有什么冲突，因此 SEGA 可能将为这些掌机制作游戏。而微软对于合作一事，一直是抱着"只要你来我就欢迎"的态度，而对于 SEGA 今后开发新主机一事，微软也保持着可以合作的态度。看来商业界确实没有永远的敌人！

编辑部预测

没有永远的敌人，就是只有永远的利益了。从这条经验出发，审视 SEGA 将与宿敌合作的消息，确实能得出合理性的解释。SEGA 今后一门心思制作游戏软件，倒是寻求转机的一种有效策略。不过，日本业界的事情相当复杂，仅凭一些表面现象难以下定论。日本人本来就让人看不懂，是一个表面彬彬有礼，实际上拒人千里的邻居。况且这里还扯上美国的微软，实在难以评判消息的可信度究竟有多高。

可信度 40%

神秘主机浮出水面！XBOX 外形曝光？



→在截稿前夕，又一则XBOX外观假想图出现在了互联网上！

虽然微软宣称 XBOX 外观已经设计完成，但迟迟不肯公布，而英国某游戏网站则表示他们已经看到 XBOX 的外观，其特征如下。

XBOX 外观如下简介：

- 扁平状，像一台录像机；
- 黑色或紫色；
- 由于内置硬盘，所以尺寸比目前所有已发售主机都大；
- 四个控制手柄插槽；
- 主机上一定有一个"X"标记，不过目前不知道该贴在哪；
- 目前还没决定 DVD 是要用 DC 那种上样式，还是 PS2 那种前置抽屉式。

此外控制手柄外观也有以下描述：

- 跟目前 PS 手柄很像，不过按键更多；
- 跟 DC 手柄相同，有两个外接记忆卡插槽；
- 支援游戏中即时语音输入。

编辑部预测

XBOX 谜一样的外形一直困扰着玩家们。对于大家都关心的事情，媒体肯定是不会放过的，不知从什么地方得到一些"有关消息"，就要"爆炒一顿"。可见这样的消息可信度不高，大家还是耐心等待微软发布的正式消息把！

可信度 40%

"32X"现象重现江湖！？DC 用增强装置登场？

9 月 21 日在东京幕张举办的大型电玩娱乐展（AM SHOW）上，SEGA 公司公布了传闻中的新大型电玩基板—NAOMI2，该机板的 3D 运算能力是现行 NAOMI 的 4 倍。NAOMI2 发表之后，立即有一则未确认消息传出：为了能够让未来在 NAOMI2 上所推出的游戏顺利移植到 DC 主机上，SEGA 公司将推出 DC 主机的外接强化增幅器。

这款外接式的强化增幅器，具有将 DC 的多边形运算能力强化，具有和 NOAMI2 相同等级的每秒 1000 万多边形运算能力，以及总数 16 个动态光源。推出时间预定于 2001 年。

编辑部预测

看到这则消息，就让人想到当年 MEGA DRIVE 的 32X 扩充器，多加上一个外接装置即可让原来 16 位 MEGA DRIVE 拥有 32 位的运算能力。不过，将这个构想套在 DC 上，首先令人感到疑惑的是，外接将置将使用 DC 主机上的哪一个连接槽？因为 DC 的外部扩充仅有对战连接槽、数据机连接槽。这些连接装置能够实现大容量的资料传输功能吗?所以此则传言的可信度不应该太高。

可信度 40%

林克登陆 GBA！"塞尔达"成为首发软件？

日前美国的一个游戏网站公布了一则极为有趣的未经确认的消息。由 NINTENDO 公司所开发，预定于 2001 年 3 月开始推出的 GBA，将有大作"塞尔达传说"GBA 专用版同时推出?其中还有一段使用 GBA 主机执行当年 FC 版"塞尔达传说 2～林克冒险～"的展示影片。而展示影片内容是为了测试 GBA 的机能。进行测试的项目包括放大缩小、马赛克、双重卷轴等效。

编辑部预测

这则消息可信的地方应该是"塞尔达传说"也许会推出 GBA 专用版，这点当然是毋庸置疑的，因为 NINTENDO 在推出新主机后，旗下的游戏软件大多都会把续作陆续开发到那上头；而"塞尔达传说"自然也不例外。但是任天堂一向慢工出细活，所以不太可能成为 GBA 的首发软件。

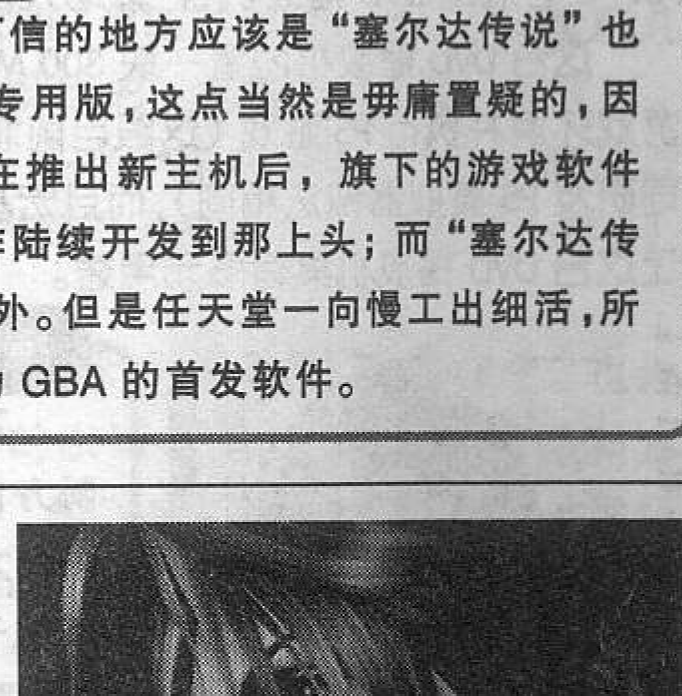
可信度 60%

克劳德与斯考尔同场竞技？史克威尔推出「FF」明星大乱斗？

一则有趣的未确定消息，北美游戏网站 Magic－Box 报导一则传言，SQUARE 将针对"最终幻想 7"、"最终幻想 8"、"最终幻想 9"的主角设计一款大合集游戏，到时可以看到各代 FF 系列男女主角齐聚一堂。不过该消息未得到 SQUARE 任何官方证实。

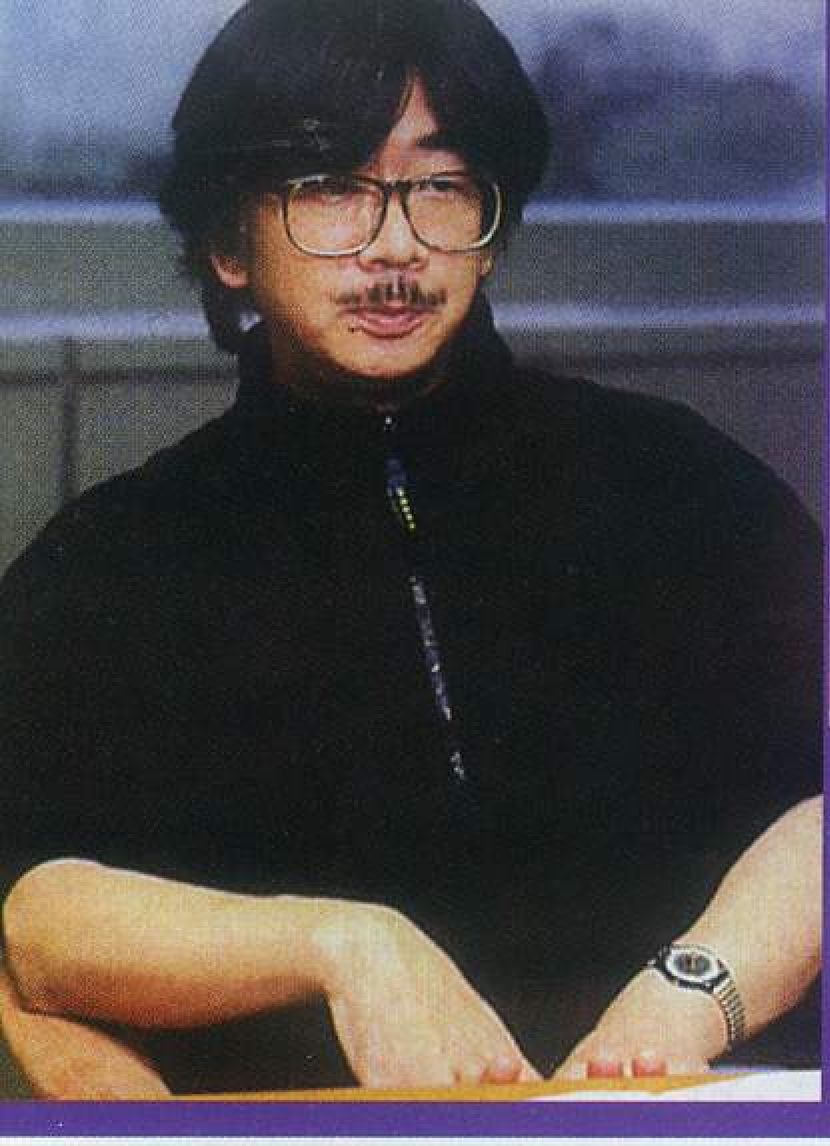
编辑部预测

互联网上得来的消息如同茶馆里听来的闲话差不太多，信不信由你。反正这样的消息有人爱听，《最终幻想》迷们肯定特别高兴。毕竟 RPG 类型的游戏还没有出过这类大合集，那么《最终幻想》是否要来一个史无前例呢？





新的流派、新的游戏
这些灿烂的烟火要将天空怎样？
Fantavision
诱爆烟火
PS2
厂商：SCEI 类型：PUZ
媒体：CD-ROM 发售日：2000.3.9
绽放天空的璀璨 将永恒锁定在刹那
释放无尽的天真 将刹那幻化成永恒
PlayStation 2



FINAL FANTASY 未知的世界

第8回

植松伸夫访谈录·后篇

上次已经介绍过植松先生的基本资料了，这位小胡子君做出的作品真的令游戏锦上添花，更上一层楼。

(注：此为99年日刊在SQUARE本部对其的采访，文中“现在”即当时。)

植松伸夫——『最终幻想』系列的音乐制作人。在『Ⅷ』的成功发行之后，植松正在积极准备、重新编曲，向新的游戏载体发起挑战。

『Ⅷ』的开发工作终于告一段落了，下一步的工作又是什么呢？

1999年2月『Ⅷ』终于发售了。长时间的开发工作也告一段落，植松先生又在构思什么呢？下一步又有什么行动呢？

既艰辛又快乐的旅行

● 最近是要去旅行吗？

植松伸夫（以下简称植松）是啊，不过你先听我给你讲一件有趣的事情（笑）。在二月『Ⅷ』的制作已经完成之后，我正好用两周休假的时间去了欧洲。旅游团的费用一共22万日元，其中还包括了15天的食宿，很便宜吧。可是，我与妻子到集合地的当天才知道我们这个团一共40人，除我们俩之外的两个男孩儿和36个女孩儿全是20岁左右刚刚毕业的大学生。而且妻子又在身旁，这可就不能像打高尔夫那样清闲了。所以这2周过的实在是很艰辛呀（笑）。日程安排我们首先到了德国，而后又从澳大利亚转程意大利，最后是法国。可是一路上我们不是被导游领着参观就是一直是坐在巴士上，自由时间很少。就连住的宾馆也离街市上很远，更别提品尝异国风味和购物了。

● 不过这倒是一次新鲜的旅行呀。

植松　不光如此，跟一群20岁左右的年轻人在一起，不能不说话吧。可一遇到新鲜的事物，他们就一下都拥了过去。

● 难道没有人说“这不是植松吗？”

植松　到是有一个十分热情的女孩儿，可我不善于应付这种事情（笑）。于是回国之后我和女儿送给了她一张「EYES ON ME」（笑）。

● 这次旅行或许能为音乐创作带来些灵感吧？

植松　如果一个人在什么地方呆上几个月、几年，我想他自然会体会到一些东西。

『Ⅷ』中的片尾曲就是最好的

● 到目前为止在你创作的曲子当中你认为有最好的吗？

植松　因为对我自己来说我总是要求自己做的比以前更好，「EYES ON ME」就是这样被创作出来的。并且成为了『Ⅷ』的片尾曲。在『Ⅷ』中，我认为它与当时场景的搭配也是最合适的。两者起到了相辅相承的作用。所以我对自己能够创作出好的作品也是深有感触的。

● 那么，最好的作品还是应该在今后吧？

植松　对（笑）。希望是那样。

最终幻想—Ⅵ「华丽的最终章」

『Ⅵ』中植松最喜欢的一处场景——歌剧院。为了整个故事的主题创作，共收录了以米兰交响乐团为首的11首意大利乐曲。其中佳作中的佳作「Aria Di Mezzo Carattere」等也都收录于此。



最终幻想—Ⅷ　原创音乐集

『Ⅷ』的74首原创音乐全部收录于此。其中当然也包括王菲演唱的「Eyes On Me」和陆行鸟「Mods（快歌）」革新版。好歌全收录于此这对购买者来说一定是一大喜讯。



最终幻想—　1987~1994

精选版收录了从『Ⅰ』~『Ⅵ』共14首乐曲，另外2首未发表的曲子也收录其中。除此之外，由植松的印度游记等文章汇编而成的随笔集「感悟人生」也同时捆绑发售。



从现在开始，目标是新的『最终幻想』。

据传闻『最终幻想』的故事还将延续下去，并将在次世代PS上进行开发。从一代就开始负责音乐制作的植松对此有什么样的看法呢?

可能在来年举办音乐会

● 今后预定要开『FF』的音乐会吧?

植松 就我个人而言，我是很想在来年举办音乐会。现在我正在制作BEST版的个人CD，当中的曲子是采用管弦乐的方式录制的。但在这之后可能就没有充足的时间进行具体的规划了。所以如果要干的话，就一定要考虑好时机。是否在CD出了之后开？又要取什么样的名字?

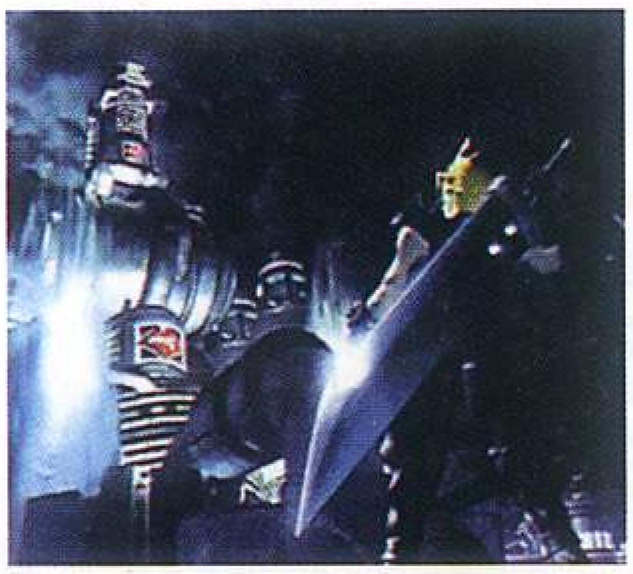
● 到时会请王菲来吗?

植松 那样的话，可是要花钱的（笑）。

从『Ⅶ』开始，世界观改变了

●『最终幻想』系列的作品一直到『Ⅵ』都是以任天堂的游戏卡带为载体，从『Ⅶ』开始转移到了PS平台载体自然也变成了CD。那么制作方法也有所不同吧?

植松 与其说是从卡带到CD的变化，到不如说是『Ⅵ』和『Ⅶ』的世界观差异造成了两者游戏制作方法的不同。这种质的变化也自然而然的改变了游戏的音乐部分。但这到底是不是一个好的发展方向，我也不清楚。



从『FFⅦ』起映像变成3D，音乐也随之进化。

● 那么玩家有没有不同意这种做法的反映呢?

植松 ……嗯，怎么说好呢。在『Ⅷ』中剑与魔法的幻想更接近于现实的世界，这种世界观的变化同时也要求音乐方面有所变化，但这项工作可不是那么容易的。

● 换作CD为载体后，制作工作不会像原来用卡带那样受到限制了吧?

植松 虽然改变了制作方法，但托了CD的福，容量变大了，许多以前无法办到的事情现在都能做到了。同一时间产生的音源数由原来的8条变为了更加浑厚的24条就是一个很好的例子。

如果可以，我一定要在次世代PS上尝试原声录制

● 现在有了DVD这种新的载体，制作空间是否比起CD更加广阔了呢?

植松 说的夸张点，如果确实能够采用原声录制代替内置音源的话，那么必将扩大制作空间，提高工作效率，做到事半功倍。音乐的感染力也将大大增强。

在『Ⅷ』的序曲、结尾曲和「EYES ON ME」中，如果采用原声录制的话，那一定会让人感到身临其境。

● 如果次世代PS真能够办到的话……

植松 那我一定要试试。

所谓『最终幻想』是……

● 植松你自己是怎样看待『最终幻想』的呢?

植松 『最终幻想』可是我一生的工作呀（笑）。虽然现在『最终幻想』系列已经延续到了第8代，但只有坂口的作品给我留下了较深刻的印象。可是与此相反，玩家们却并不希望恢复最早的制作人马来创作新的游戏。从『Ⅰ』开始也只有我留了下来。所以真可以把『最终幻想』系列说成是我一个人的作品（笑）。开发『最终幻想』的工作比开发任何一个系列都要紧张，困难也更多。可每当大家团结一致攻克难关的时候，那感觉可绝对是与开发任何一个游戏都不同的。



从一代至今已经12年了，真是一部陪伴一代人成长的游戏。

F. F. MIX

由纽约的前卫舞蹈和混音乐曲衍生而来的3首『FF』系列代表曲加之以前单片CD的12首乐曲都被收录在了一起。作为植松来说这些大概就是他心中的『FF』世界了吧?



目标是创作像“球体”一样的音乐

● 那么最后我想请问你，音乐对你来说是什么呢?

植松 音乐对我来说不单单是一种爱好。一个人生存于这个世界当中自然会有他喜爱和不喜爱的事物。但关键是自己怎样去对待，这其实就像正与负一样是一种平衡。音乐也是一样，有浑浊嘈杂的也有悦耳动听的。如何能做好两者之间的平衡是我一直以来的心愿。所以我的目标是创作“球体”一样的音乐。

最终幻想—Ⅳ「凯尔特之月」

从『Ⅳ』中精选15首原创用凯尔特民族音乐的表现形式重新再现。全程都在爱尔兰制作完成。目前使用世界各地独特的音乐风格进行创作已成为音乐界一种很受欢迎的创作方式。



『EYES ON ME』 演唱：王菲

Darling,so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure
If frown is shown then
I will know that you are no dreamer

So let me come to you
Close as I wanted to be
Close enough for me
To feel your heart beating fast
And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you

Darling,so share with me
Your love if you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out then
You will know that ou're not dreaming

樱大战2









サクラ大戦2 Sakura Wars™
～君、死にたもうことなかれ～



DC版的“樱大战2”早就发行了，已经玩过的玩家们在“樱大战3”出来前再复习一遍吧！

DC	厂商：SEGA　类型：恋爱AVG+SLG
	媒体：GD-ROM　发售日：2000.9.21



高品质进化的「樱大战2」

充满了极具魅力的人物，还有十分吸引人的故事的超人气AVG游戏“樱大战2”，如今在DC的复刻版终于登场了。DC版的“樱大战2”游戏内容大致上以SS为主要架构，不过为了使游戏更容易上手而做了些细微的改变。此次我们将为玩家们介绍从SS移植到DC后所追加的两个新要素哦！

第4枚的GD-ROM “樱大战3”的体验版

以下这个消息对于期待着“樱大战3”的玩家们来说很重要哦！4枚一组的“樱大战2”里含有“樱大战3”的体验版。主要有巴黎花组的短篇故事并可以让玩家实际体验，相信玩家们一定迫不及待地想要和“樱大战3”的人物们见面吧！

引人注目的开始画面



←利用影像记忆及收录影像的“VM博物馆”，可以下载巴黎花组里的人物。下载哪个女孩好呢？



→其他部分还有收录了游戏开发群的访谈影像的「影像馆」。

“2”的新要素 ① 合体技名鉴



在本篇“帝剧漫长的一天”模式中，玩家可以在这里发现有趣动画及迷你游戏。而DC版只要过关后便可以享受到这个模式的乐趣，在这个模式里所发现的要素将从第1话结束后开始。另外，在DC版的“樱大战2”里，玩家还可以欣赏到战斗中所使用的“合体攻击”以及“女主角合体攻击”哦！



神崎风尘流紫仙燕子花

↑大神队长与帝击8位女性队员联合所使出的合体攻击。不止招式华丽，威力也十分惊人！

“2”的新要素 ② AVG影像馆

关于AVG影像馆的部分针对储存方面做了追加，目的在增加其功能性。换句话说，玩家今后玩DC版的“樱大战”时，即使正处在战斗的状况中也能自由地储存。

DreamCast版的不同之处就是这些啦！

大神一郎



←主角。身为帝击花组的队长，为了打碎颠覆国家的野心而存在。

真宫寺樱



←拥有优秀的剑术及灵力，目前是花组之星，在舞台上十分活跃。

神崎堇



←自称是花组第一明星，性格充满自信，同时也是个很努力的人。

玛莉亚·塔拉芭娜



←俄日混血儿。常在舞台上扮演男性角色，十分受女性们欢迎。

艾丽丝



→法国大富豪的独生女。花组里最年轻的成员，讨厌被当小孩对待。

李红兰



←操关西口音却是中国出身的天才科学家。主要协助帝击开发武器。

桐岛完奈



→琉球空手道的高手。不但气度很好，没有心机又很豪迈。

索蕾·织姬



←从「2」开始登场的帝击队员，希望成为世界知名的舞台女演员。

雷尼·米尔希休特拉谢



→和织姬同属星组，除了战斗外没别的兴趣，很少将感情表现出来。

画面和音质大幅度提升！

随画面品质朝向高解析度的方向改进，美丽的樱和花组的同伴们似乎又变得更美了！而且经过改编之后，整体的动画品质也随之提升不少。另外，有关内置音源的部分，当然也因为DC的关系而使BGM变得高音质化。



名场面完美重现！

↓游戏的开头动画竟是如此地美妙动人。



自从DC版的“樱大战”推出以来，所有追加以及变更的要素仍然可在“樱大战2”中看到，当然啦！玩家在这款游戏当中也可以利用DC作为进入游戏专用网页的媒介。



←大神笔记，共有6个记忆空间（战斗中断1个）。

储存资料的连动

不知玩家是否有DC版“樱大战”的过关资料？在“樱大战2”一开始时放入该资料读取后，游戏中会发生一些平常见不到的事件。“2”的资料也会反映到“3”的部分，“樱大战”系列就是借由这样的储存资料而互相产生连动的。

战斗部分的演出

有关战斗的演出部分，每一个角色都会有其专属的攻击动画。除此之外，还有可将VM作副屏幕演出的机会，玩家们可千万不能错过哦！

↓人物的表情会随着机体的耐久值与信赖度不同而产生变化。





↑使用必杀攻击时所插入的动画，光武的外形极具有真实性。

驱除邪恶
保护正义

对应振动包

此作与前作同属DC版，因此可对应振动包。还没有购买的人不妨可以前往购买。因为“特制振动包附属组合”里所附赠的振动包表面是美美的樱花颜色哦！



←因为是初回限定版，想要的人最好还是先预约。

↓红兰迷你游戏的标题画面，还记得SS版吗？

对应模拟摇杆的快速操作

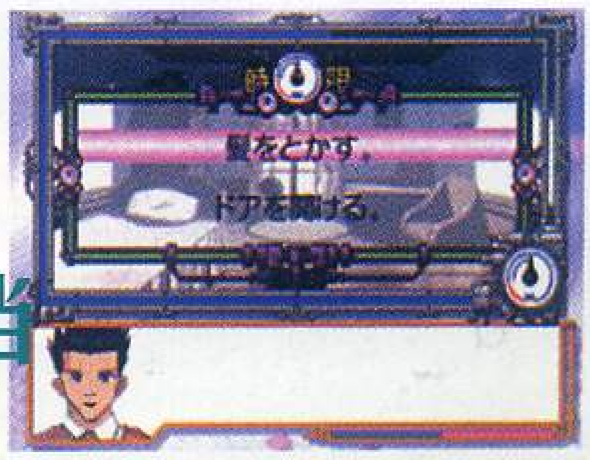
DC版的《樱大战》对应DC手柄上的模拟摇杆（Analog Stick）。不仅在游戏中的迷你游戏中可以使用，战斗时还可提高操作速度哦。



LIPS选择时表情的变化

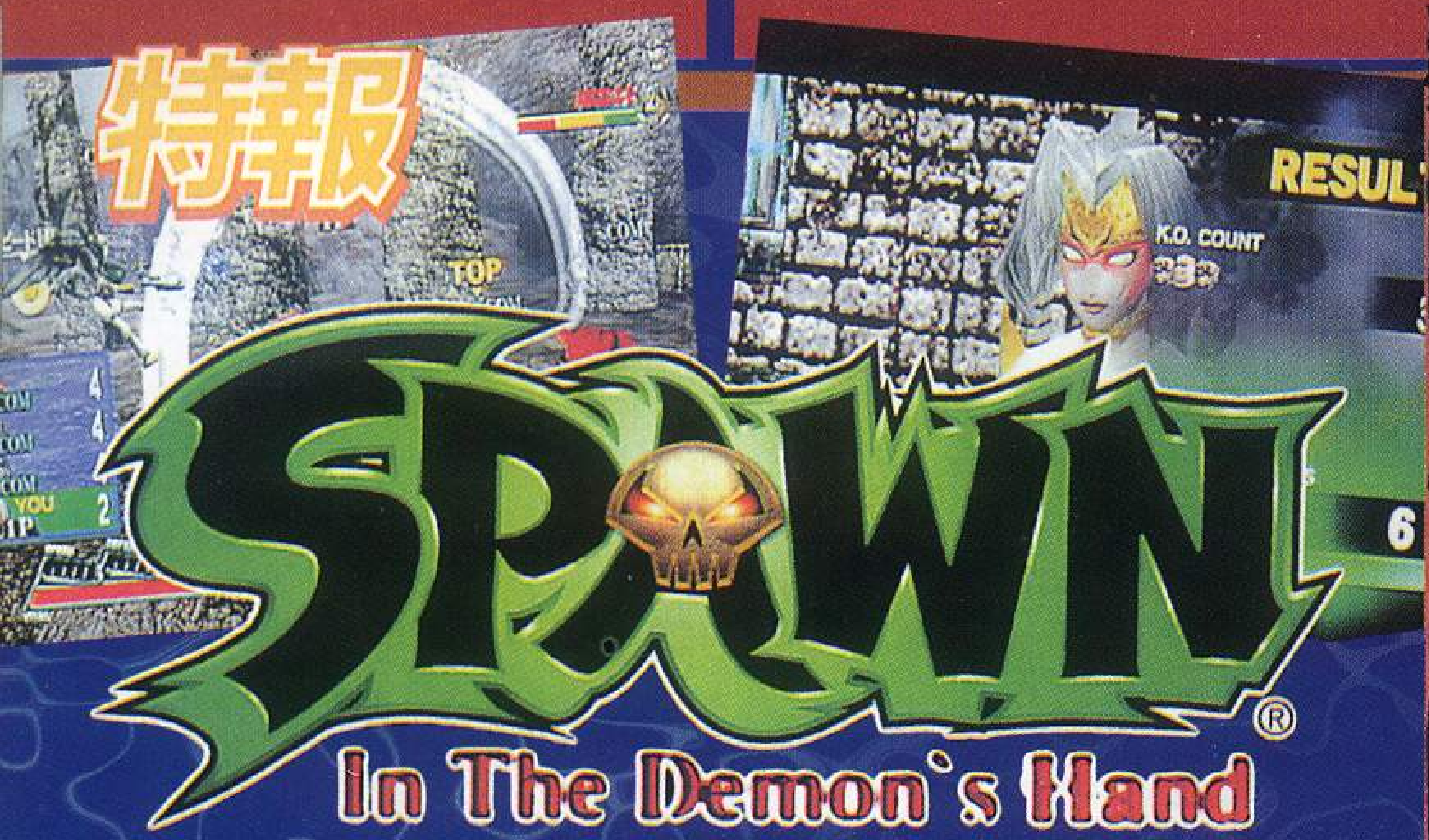
作为《樱大战》的特征之一，就是在对话途中的有限时间内选择行动的LIPS。在本作中，对应角色的感情在LIPS选择中表情会发生变化，这要根据玩家对问题的判断哦！

计时可是相当重要的！



←这就是LIPS选择了。

特報





初回版采用特别包装，内附豪华精美的画册，里面有首度在日本公开的插画哦！如果要买这款游戏的话，就干脆在发售日买下初回版吧！

DC	厂商：CAPCOM　类型：动作+射击
	媒体：GD-ROM　发售日：2000.8.10

黑暗使者们 命运的战斗

在街机上广受好评的动作游戏“再生侠”后续报道来啦！这款游戏在平常玩的时候最多可以四人玩，而网络连线对战时最多可以八人玩！这一回我们要先为大家介绍连线对战，战斗系统以及DC版的原创模式。、

赌上生死的惊险搏斗



↑人物充满个性，演出阵容強大。画面及动作都相当漂亮。尤其是看到女性角色的漂亮服装，眼睛不知不觉就……



↑两个人玩的时候画面就会分割成两部分，三到四人玩的时候画面就会分成四部分。好好体验一下本游戏激烈的死亡搏斗吧！

打一场网络连线对战吧

CAPCOM在DC主机上的软件一贯的作风就是持有通信对战的功能。而这一款“再生侠”在通信对战中可以玩“团队对战”以及“王者战斗”。“团队对战”的模式中玩家分成RED和GREEN两队，和对方组成的队伍互相对打。而“王者战斗”模式是除了自己以外所有人都是敌人的模式。找朋友凑齐四个人进行网络连线对战，如果对方也有四个人的话，就可以享受一场最多八人的精彩战斗了。



←首先设定参战的人数。人数越多打起来气氛越热烈！

→连线时玩家们当然还可以互相对谈。

谁可以生存下来呢？



↑选择八人连线对战打起来最壮观！在限定时间之内，打倒的对手越多分数就越高！

将这些人物角色DOWNLOAD下来吧

把DC专用的VM插上去，到本游戏专属的HOMEPAGE，就可以下载21位人物角色。

「再生侠」专属网页
http://www.capcom.co.jp/dcspawn



战斗系统介绍

在这里我们要为大家介绍本游戏一大特色的战斗系统！在3D立体空间的游戏舞台之中，隐藏了各种宝物以及陷阱。善加利用这些宝物和陷阱，就是游戏胜利的诀窍。另外，最好也要先充分了解各个角色各自不同的攻击方式。

使用宝物吧

只要在游戏舞台中将回复以及辅助攻击的宝物捡起来，就可以使战斗进行得更有利。有时候也会有匕首或手榴弹等武器掉在地上。



←收集宝物可以提高自己的战斗力。



↑有的宝物是拿了立刻发挥效果，也有的可以等到想用时再用。

投掷东西！



↑空手的时候，还可以把箱子或汽油箱拿起来丢掷出去攻击。

能力值上升！



→可使攻击力和速度等基本能力上升。一定要拿。

搜寻一下箱子吧！



←在地图上，有里头藏着强力武器的箱子哦！

有关主要武器

各个角色有各种不同的攻击方式。有的人使用枪，有的人用剑，也有的使用魔法。每一种各自都有其优缺点，采取适合的战斗方式是致胜的关键。



↑使用枪攻击射程虽然远，但却必须花时间填弹。

有关其他武器

除了主要武器之外，还有投掷匕首以及徒手攻击等其他武器可以使用。另外，地图上还有地雷等陷阱。视情况使用不同的武器是很重要的。



↑可以把地雷设置在各个角落，算准对手可能会通过的地方吧！

充满刺激的淘汰赛模式

“淘汰赛模式”是一人玩时专用的游戏模式。战斗规则有两种可供选择，不论采用哪一种，都要达到规定的KO点数才能够进到下一个关卡。

一击倒对手！



←一直赢下去，就会出现等级更高的强敌。

团队战斗淘汰赛

选择一个伙伴由电脑操纵，两个人组成一支队伍进行战斗。能够比较适合初学者或中级玩家。要选谁当伙伴好呢？



←达到胜利的条件有获得规定的KO点数，以及将敌人队伍打倒这两种。



→打到自己人也会损血。如果把自己人打死了，点数可是会下降的哦！

王者战斗淘汰赛

除了自己以外所有人都是敌人的生存模式。当时间结束时，若不是排到第一名就不能进到下一关。较适合高级玩家。



←越到后面的关卡，KO就会设定得越高，想赢也就越来越难。战略是必要的！



→不知何时何地会被谁攻击的王者战斗淘汰赛。活用地形是有必要的。






RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
CAPCOM
生化危机3
简体中文PC版
复仇女神
育碧软件年末倾力巨献
假
近日在某些地区发现了售价为48元的《生化危机3》伪正版，其内容为《生化危机3》日文PS版，这严重损害了广大用户的利益。请广大销售商与用户抵制并举报，并请用户将已购得伪正版退回销售商并申诉消费者的合法权益。
Ubi Soft
上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线 (021) 58788969-241
北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号 开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62644344
传真：(010)62581569
网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com


百事可乐
北京百事可乐饮料有限公司



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元